JOYPAD
Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PC•ONLINE
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET
ARCADE
BOARDGAME
ANNO 1 - NUMERO 3 - MARZO 2000 - L. 7.900

L'ARMATA DELLE TENEBRE

Da Nemesis a Code: Veronica uno speciale su tutti i Resident Evil del presente e del futuro

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Un nuovo sfidante per Colin McRae?

NOX

La notte più nera della Westwood...

SUPERBIKE 2000

Il ritorno del miracolo italiano

NUOVA!!!

EXTRA!!! TIPS&CHEATS PER RISOLVERE I GIOCHI CHE VI HANNO TOLTO IL SONNO

La mia PlayStation

Anno I, Num. 1 • Marzo 2000

Spedizione in a.p. 45 art. 2 comma 20/b • legge 662/96 - Poste Italiane D.C.I. - CS C.P.O.

100% Indipendente

~~L. 7.900~~
€ 4,08
OFFERTA LANCIO L. 2.000

RESIDENT EVIL 3

ABBIAMO TESTATO IL GIOCO PIÙ ADRENALINICO DEL MOMENTO. ALL'INTERNO DEL MAG LE PRIME IMPRESSIONI

SPECIALE PSX2

I TITOLI BOMBA CHE GIRERANNO SULLA NUOVA CONSOLE:

- TEKKEN TAG
- ONIMUSHA
- KESSEN
- EVERGRACE
- DARK CLOUD



GRAN TURISMO 2

IL MIGLIORE GIOCO DI GUIDA DI TUTTI I TEMPI, TORNA CON UN SEQUEL DA SBALLO!

ISS PRO EVOLUTION

L'ULTIMO CAPOLAVORO DI CASA KONAMI APPRODA SULLA CONSOLE DI CASA SONY

INCREDIBILE PREZZO LANCIO L.2.000

KNOCKOUT REVIEW!

FIGHT CLUB!

I MUSCOLOSI PUGILI DELLA PLAYSTATION SI PREPARANO AL PROSSIMO ROUND IN READY 2 RUMBLE!

IN EDICOLA

Edizioni Master
il tuo sapere tecnologico



Rayman 2 per Dreamcast giunge con il più grande dei benvenuti, andando a ricoprire il ruolo di buona spalla per l'eccellente *Sonic Adventures*.

Rayman 2 - Dreamcast - Recensione a pagina 110

JOYPAD
Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PC•ONLINE
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET
ARCADE
BOARDGAME

DIRETTORE EDITORIALE
Massimo Sesti
DIRETTORE RESPONSABILE
Gaudio Giuseppina
DIRETTORE COMMERCIALE
Francesco Schirinzi
RELAZIONI INTERNAZIONALI
Antonio Meduri
RESPONSABILE DI PRODUZIONE
Nicolino Rocca
SEGRETERIA
Alessandra De Sanctis
Romina Sesti
COORDINAMENTO EDITORIALE
Fabio Farnesi
EDITING
Games Idea sas
Tel. 032446815
SUPERVISOR
Matteo "Delirio" Camisasca
Scamu@pianetaossola.com
EDITOR
Mattia 'Easy Cure' Ravanelli
Zave@edmaster.it
PROGETTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali
giankarlino@katamail.com
HANNO COLLABORATO
Raffaello Rusconi, Gianluca Tabbita, Giuseppe Malvetani, Andrea Palmisano, Riccardo Perotti, Alessandro Casini, Oliviero Pari, Piermaria Mendolicchio, Simone Soletta, Gianluca Loggia, Andrea Maderna, Stefano Castelli, Simona Martore, Emanuele Gesuato, Mauro Buti, Lorenzo Antonelli, Daniele Borgna, Luca Galliano, Amedeo Rabottini.
REVISIONE TESTI
Raffaello "Brett Favre" Rusconi,
Fiore "The Hobbit" Perrone
IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Monica Calvo, Valentina Bianchi,
Joint srl - V. Settembrini, 17 - Milano
oscardef@tin.it
REVISIONE IMPAGINAZIONE
Nunzio Saladini
REDAZIONE JOYPAD
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
tel. 0984467948 r.a.
fax 0984467819
e-mail: joypad@edmaster.it
CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PER LA PUBBLICITA'
Hoga Italia S.p.A.
P.zza San Camillo De Lellis, 1 - 20124 Milano
Tel. 0266988424-5-6-7 - Fax 0266984771
ABBONAMENTO E ARRETRATI:
Costo abbonamento a 11 numeri: L. 44.000
Costo arretrati: L. 17.900 (spese di spedizione incluse)
Inviare l'importo a: Edizioni Master
P.zza Libertà,35 - 87030 Rende (CS)
mediante versamento su cc/p n.ro 16821878, vaglia postale o assegno bancario non trasferibile. Inviare copia del versamento e relative informazioni al fax 0984467819.
Per comunicare con il servizio abbonamenti:
tel. 0984467613 r.a.
e-mail: abbonamenti@edmaster.it
EDITORE
Edizioni Master srl
STAMPA
Roto Effe S.r.l. (Roma)
Reg. Trib. di Cs n. 632/99
Finito di stampare nel mese di febbraio 2000.

JOYPAD SUPPORTA
Console Keeper; Aritmia, GOL, GP Crew, Trust, Oscar e Gianka, Monica e Valentina, Maestrino Tacchinardi, South Park, Mecha-Straisand, Touch, Nausicaa, il Megadrive, la Quinta Ci, Vimodr1, Mad About You, Frasier, Gocciole di Cioccolato.
J-UKE BOX
The Smashing Pumpkins – Machina/The Machines of God • The Cure - Bloodflowers • R.E.M. - The Great Beyond • Sonic Youth - Daydream Nation • Bjork - Debut • U2 - Achtung Baby.
LA EDIZIONI MASTER EDITA:
DVD Magazine, Joypad, Computer Games, Win Magazine, IoProgrammo, MPC, Go!OnLine Internet Magazine, Office Journal, Softline CD Mese, Linux Magazine, PC Sistema, DDJ,PC VideoGuide, La mia Playstation, Programmi per il tuo Computer

SOMMARIO

JOYPAD numero 3 — marzo 2000

SPECIALE

L'ARMATA DELLE TENEBRE

26

Un tranquillo mese di terrore con J. La redazione si è stretta attorno a un tavolo durante una notte da incubo, il risultato: uno speciale sulla storia di *Resident Evil* e tutte le anteprime e le recensioni degli ultimi episodi.
Dalla versione italiana di *RE 3* a quella giapponese di *Code Veronica*, senza dimenticare la conversione per il mercato europeo di *RE 2* (N64) e cercando di togliersi dalla testa *RE: Gun Survivor*.
Il cammino termina con *Re Zero* e la riedizione del primo capitolo per Game Boy Color, nessuno si è salvato.



RECENSIONE

NOX

64

In attesa del pluri-ritardato *Diablo II* della Blizzard, J ha provato l'ultima fatica della Westwood.
Andrea Maderna vi porta nei meandri oscuri e multicolor dell'action GDR più divertente di questi tempi.
Dimenticate, per un momento, *Quake III* e *Unreal Tournament*, smettete i panni di marine spaziali e vestitevi da guerrieri, maghi e incantatori.



RECENSIONE

CRAZY TAXI

84

Se pensate che il lavoro del tassista sia esente da qualsivoglia pericolo o preoccupazione, il nuovo titolo dell'AM3 vi farà completamente ricredere. Riccardo Perotti si è incollato al Dreamcast, sfrecciando a 60 frame al secondo sulle strade di *Crazy Taxi*, riuscita conversione dell'ultimo hit da sala giochi della Sega. E non preoccupatevi, le lamentele dei clienti non hanno ripercussioni sulla vita reale, certo che se volete scoprire come utilizzare la bicicletta nel gioco sarà meglio evitarle...



RUBRICA

CONTINUE

146

In attesa de "L'angolo del Criticone", Mauro Buti compie una veloce ma pungente panoramica su quel che era, è stato, e (forse) sarà il mercato delle console. Dalle mosse commerciali della Sony, Nintendo e Sega, fino al rilancio della nuova generazione di 128 bit.
Avviso ai lettori: Continue? è una pagina opinionistica, particolarmente cruenta a volte, evitate di prenderla sul personale leggendo i commenti del nostro ispirato articolista, o, se proprio dovete, evitate di intasargli la casella di e-mail. La J-Mail serve proprio a quello, come si suol dire: lettore avvisato...

EDITORIALE

Scambiando qualche parola sul futuro del mercato dei videogiochi con Antonio Farina (Milestone, pagine 94 e 140) la prospettiva che se ne fa è inquietante e allettante allo stesso tempo. Se davvero la PlayStation 2 diventerà uno standard "de facto", come spera (e crede) ardentemente la Sony e come sono pronti a scommettere in tanti, la scena dei videogiochi cambierà radicalmente. Se non in questo futuro prossimo, perlomeno in quello immediatamente successivo. Concepire e utilizzare i videogiochi potrebbe assumere caratteristiche decisamente più standardizzate rispetto al presente, insomma, il tanto agognato e odiato "monoformato" potrebbe fare la sua comparsa da qui a diciamo cinque anni massimo, sempre che tutte le premesse vengano esaudite. Le premesse sono, come al solito ormai, legate a due lettere e a una cifra: PS2. Se l'idea di home entertainment della Sony prenderà piede come previsto dalle sue teste d'uovo, i videogiochi potrebbero raggiungere quell'unicità che li porterebbe a rappresentare un mercato simile a quello delle videocassette e dei videoregistratori, della musica e dei CD, risolvendo in buona parte i problemi decisionali sulle scelte d'investimento degli sviluppatori, garantendo una solida base ma, forse, perdendo qualcosa (molto?) in varietà e sfaccettature... realtà, quest'ultima, che sarebbe avvertita in maggior parte unicamente dai videogiocatori. Nonostante l'articolo presente in Continue? di questo mese, neanche a J abbiamo la sfera di cristallo, né ci servirebbe. La situazione che si sta delineando è assolutamente galvanizzante, probabilmente si tratta di un panorama che solo i Grandi Padroni del Mercato riescono a intravedere completamente. Noi, da bravi videogiocatori modello, non possiamo che aspettare tenendo gli occhi bene aperti e una bussola in mano.

Mattia Ravanelli

SUPER!!! 22 PAGINE DI TIPS&CHEAT PER RISOLVERE I TUOI GIOCHI PREFERITI

http://cgames.edmaster.it Anno II, N.4 • Marzo 2000 L. 12.900 € 6,66 3CD-ROM+Magazine

DIRETTAMENTE DAGLI USA

COMPUTER GAMES magazine

GIOCHI DI STRATEGIA - AZIONE - AVVENTURA - SIMULAZIONE - SPORT - ONLINE

C&C: Firestorm

L'apocalittico sequel di Tiberian Sun



Thief II

Ritorna il ladro più furbo del mondo in uno sparatutto da brivido

Athlon da 800 MHz

Tutto sul nuovo megaprocessore AMD

VISTI IN ANTEPRIMA:

Battletech 3025
Sudden Strike
Dawn of War
Rune



Rising Sun
Risk II (Risiko II)

Baldur's Gate II

Magia, strane creature e grafica da urlo nel più grande gioco di ruolo dell'anno

30 GIOCHI RECENSITI



Final Fantasy VIII



Messiah

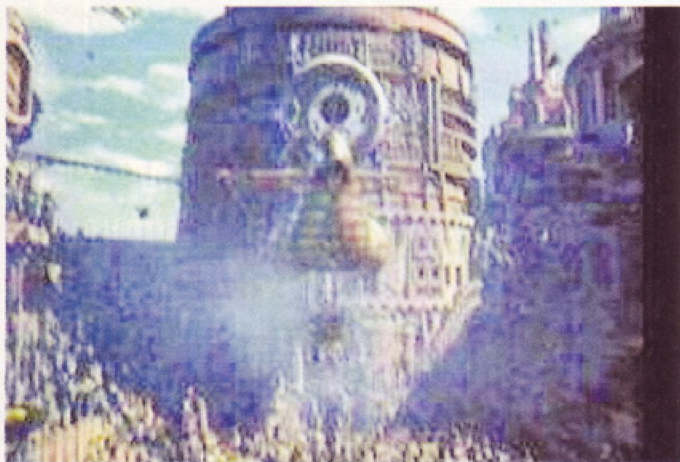
Ed inoltre...

Star Trek: Hidden Evil, Ultima IX, Asheron's Call, Flanker 2.0, Diplomacy, Test Drive Off Road 3, Silver, Slave Zero, Atlantis II, Sid Meier's Alien Crossfire, Sid Meier's Antietam, NFL Blitz 2000, Nerf Arena Blast, Nations: WWII Fighter Command, Half Life: Opposing Force, Thief Gold, The Wheel Of Time, Tzar, Metal Knight Mission: Terminate Resistence, X-Com Collector's Edition, Smolensk

Edizioni Master
il tuo sapere tecnologico

PLAYSTATION

Square Millennium presenta Final Fantasy IX, X e XI





Durante il recente Square Millennium, la nota software house nipponica ha rivelato interessanti dettagli sul suo futuro. L'attenzione del pubblico, naturalmente, era principalmente rivolta all'acclamata serie *Final Fantasy*, il cui ultimo capitolo, l'ottavo, non aveva appagato in pieno i fan di vecchia data, nonostante lo straordinario successo di vendite. Con *Final Fantasy IX*, in netto contrasto con le notizie diffuse in precedenza, assisteremo a un gradito ritorno al passato: i personaggi saranno di nuovo disegnati in stile super-deformed, in perfetta sintonia con i primi episodi della saga.
Square ha poi affermato che il team di guerrieri protagonista dell'avventura sarà composto da quattro e non da tre personaggi, al fine di conferire una più accentuata componente tecnica al loro prodotto. Ma la nippo-software house è lungimirante e, proprio nel corso dello Square Millennium, ha iniziato a parlare di *Final Fantasy X* e *XI*, entrambi previsti per PS2.
Le notizie sono tuttora decisamente sfuocate, ma di certo si sa che l'ultimo capitolo annunciato dovrebbe fare del gioco on-line il proprio punto di forza, come *Ultima On Line* (PC) o *Phantasy Star Online* (DC). *Final Fantasy* così si rinnova e, in questo naturale processo evolutivo, fa irruzione nella terza dimensione, presentando fondali completamente poligonali e, di conseguenza, una maggior libertà di movimento.
Square ha annunciato infine, in virtù dei suoi ultimi successi commerciali, la sua piena e completa indipendenza da Sony, che le consentirà di controllare personalmente i propri affari, senza l'intercessione di terze parti. Inaspettatamente, Sony si dice felice di questa decisione, ritenendola assolutamente sensata e conveniente per la casa di *Final Fantasy*.



DREAMCAST

Powerstone 2, tornano le pietre 3D

La Capcom, nelle scorse settimane, ha rilasciato interessanti dettagli sull'attesissimo seguito dell'ottimo *PowerStone*. Per chi non lo conoscesse, si tratta di un picchiaduro interamente in 3D i cui ambienti di gioco sono sfruttabili in lungo e in largo senza alcuna limitazione e in cui praticamente tutti gli elementi dello scenario possono essere utilizzati nel combattimento, dalle sedie ai tavoli, dalle travi alle casse di legno e così via. Tra i suoi principali punti di forza: una curatissima grafica, di ispirazione chiaramente cartoonesca e una giocabilità senza precedenti tra i picchiaduro, in quanto anche le cosiddette combo non richiedono che la semplice pressione di un tasto. Per questo secondo capitolo della serie gli sviluppatori promettono una grafica ancora più curata e tutta una serie di novità sia per quanto riguarda le modalità di gioco, sia per quanto riguarda le azioni eseguibili dai vari lottatori. A differenza del primo episodio, in *PowerStone 2* sarà possibile disputare incontri con 4 giocatori contemporaneamente. Ci saranno ben 10 nuovi stage dislocati in 5 differenti aree: Dark Castle, Tomb, Iceberg, Blue Sky e Space Station. Quattro sono i nuovi personaggi finora confermati: una principessina in abito stile Mary Poppins (con tanto di ombrellino), un ragazzino inventore, un cuoco a dir poco eccentrico e un giovane pistolero dagli occhi azzurri. Nei combattimenti, oltre a poter utilizzare i vari oggetti presenti nel primo episodio, si potranno utilizzare addirittura alcuni veicoli, sarà possibile nuotare e in alcuni casi anche volare. Il sistema delle power stone, le pietre del potere che, se riunite nelle mani di un unico giocatore lo trasformano in una vera e propria arma letale, sembra invece rimasto perfettamente identico. Al momento in cui scriviamo non è stata ancora annunciata una data di uscita ma sia il coin-op, sviluppato su scheda Naomi, sia la versione Dreamcast, dovrebbero arrivare sul mercato nipponico entro il mese di aprile.





PC WINDOWS

DEVIL INSIDE, IL MALE DENTRO...

La Cryo Interactive ha da poco inaugurato il nuovo sito Internet dedicato al prossimo action adventure della Software house transalpina. L'ideatore del gioco: Hubert Chardeau è lo stesso della fortunata serie *Alone in the Dark*, forse la prima a portare realmente l'horror sugli schermi dei PC nei primi anni 90. Ambientato all'inizio del ventunesimo secolo, *Devil Inside* narra le gesta di Dave Ackland, un ex poliziotto, ora giornalista che esegue le sue indagini per un canale televisivo locale specializzato nelle notizie cruente e splatter. Dave è dotato di un potere speciale: può trasformarsi in Deva, una donna vestita di cuoio con abilità infernali. La storia inizia con un'indagine che si svolge la sera di Halloween in una casa, già teatro di crimini efferati; il protagonista dovrà addentrarsi nella casa e sconfiggere l'esercito di non morti che cercheranno in tutti i modi di eliminarlo, sempre seguito dalle telecamere del macabro show televisivo. Jack Ripper (squallido giochino dei nomi), l'anchorman che dirige il programma in studio, segue Dave e Deva ovunque, con un pubblico sempre più assetato di sangue e con uno share altissimo, ma a che costo?
Il gioco propone nuovi sistemi di inquadrature altamente spettacolari e d'effetto, i protagonisti si avvarranno di 7 armi e 8 poteri psichici diversi, i nemici incontrati saranno oltre 50, l'atmosfera sarà di tipo horror decisamente molto cruenta. Previsto per PC entro la fine dell'anno necessiterà di un Pentium2 di qualunque frequenza, una scheda grafica con 2 megabyte on board e di 32 mega di Ram... oltre a tanta fortuna, visto il recente passato (disastroso) della Cryo.

A CURA DI GIUSEPPE MALVETANI, RICCARDO PEROTTI, DANIELE BORGNA, OLIVIERO PARI

chi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e nov

GAME BOY COLOR

LE NUOVE REGOLE DELLA SOGGETTIVA

Oramai non bisogna più stupirsi di niente. Fino a un paio di anni fa nessuno avrebbe nemmeno mai pensato di poter giocare a uno sparatutto in soggettiva in metropolitana, o al parco, e invece dalla fine di marzo questa vecchia utopia sarà realtà.
Tyrannosaurus Tex è un gioco, sviluppato in Gran Bretagna dalla Eidos insieme alla Slitherine Software, che si prenderà sulle spalle l'oneroso fardello di essere il primo gioco in tre dimensioni per una console portatile.
Come avrete già certamente capito, il titolo Eidos è uno sparatutto in soggettiva (come *Turok* o *Goldeneye* insomma) che utilizzerà lo stesso motore grafico di *Wolfenstein 3D*, il primo esponente del genere uscito su PC una decina di anni fa. In questo caso però, invece di sparare a dei nazisti, ci si dovrà accontentare di dinosauri e robot, ma poco cambia: il gioco sarà sconvolgente almeno tanto quanto quel suo antenato parente da cui ricava il motore grafico.
Tyrannosaurus Tex si articolerà in 18 livelli e includerà anche alcuni livelli da giocare contro un amico tramite l'utilizzo dell'apposito cavo per collegare due Game Boy tra di loro.
Ben John, il programmatore capo del gioco, ha sostenuto di aver posto l'attenzione su due aspetti principali: una grande tecnologia e una grande giocabilità; questi due aspetti sono stati miscelati – sempre secondo John – in maniera uguale nel gioco in modo da creare un titolo molto avvincente dotato allo stesso tempo di un alto frame rate. La fine di marzo è vicina: speriamo di non rimanere delusi da questa potenziale meraviglia.

ART DIRECTOR - LA PUBBLICITA' DEL MESE

"All'improvviso sapete troppo", così si apre il testo a pié pagina di un'interessante pubblicità della InterAct, società da anni massicciamente presente nel mercato delle periferiche per console.
Ma questa volta la casa americana si è spinta oltre, realizzando un vero e proprio modem per Nintendo64, con tanto di rete apposita (denominata Sharkwire Online) in cui dare un'occhiata alle ultime soluzioni di giochi per la consolona Nintendo, e ancora: codici, servizi e-mail, salvataggi, sport, musica e "life-style".
Insomma, la particolarità non è tanto nella pubblicità in sé (comunque riuscita e d'impatto), ma nel messaggio che porta.
La seconda pagina ideata dal reparti marketing della InterAct sottolinea come il tutto, ovviamente, non abbia nulla a che fare con la Nintendo of America.



NINTENDO 64

Perfect dark è sempre più vicino



Aprile si sta avvicinando a grandi passi e insieme a lui emergono numerose nuove informazioni riguardo a *Perfect Dark*, l'attesissimo sparatutto in soggettiva della Rare. Per prima cosa la software house inglese ha finalmente reso pubblico il motivo che ha portato a posticipare l'uscita del gioco dall'inizio di dicembre ad aprile: a dire il vero i motivi sono due e rispondono al nome di Co-Operative e Counter-Operative, due modalità di gioco totalmente nuove. La prima è veramente il sogno di ogni amante degli sparatutto in soggettiva, dato che permette di affrontare vari livelli con un amico come alleato: uno dei due prende il controllo di Joanna Dark, mentre l'altro indossa i panni di sua sorella (alla quale non è ancora stato assegnato alcun nome, ma quando uscirà la versione definitiva del gioco anche lei sarà "battezzata").
L'altra modalità consiste invece in una modalità multi-player speciale e modificata: un giocatore prende il controllo di Joanna, che deve raggiungere un determinato obiettivo, mentre gli altri partecipanti assumono il controllo di nemici con l'intento di bloccare la protagonista e, nel caso in cui qualcuno di questi avversari venga fatto fuori, si passa a controllare un altro nemico nuovo di pacca.
L'altra novità comunicata dalla Rare riguarda l'utilizzo da parte del gioco dell'espansione RAM: ovviamente il titolo supporta i 4 MB aggiuntivi, ma, contrariamente a *Donkey Kong 64*, non impone al videogiocatore di utilizzarla obbligatoriamente. A ogni modo l'espansione è comunque caldamente consigliata per la modalità a uno o due giocatori, mentre per il multiplayer a più di due gicoatori non è nemmeno pensabile farne a meno data l'enorme mole grafica da gestire; inoltre utilizzando i 4 MB è anche possibile decidere se giocare in alta risoluzione oppure restare in una media risoluzione standard (anche se è lecito dubitare sulla totale assenza di rallentamenti giocando in alta risoluzione...). L'attesa si fa dunque spasmodica, ma in fondo manca poco...





BREVI PC WIN

UN'ADD-ON PER ROGUE SPEAR

Continua tra l'entusiasmo dei fan la pubblicazione di titoli della saga *Rainbow Six*. Per aprile è atteso *Rogue Spear: Urban Operations*, un add on nel quale il team Rainbow svolgerà un grande numero di missioni nelle più famose città sparse per il mondo, mettendo in serio pericolo la segretezza dell'organizzazione. Sono previsti come al solito nuovi scenari, nuove armi e alcune innovazioni nel multiplayer.

HALF LIFE NON ENTRA A SINGAPORE

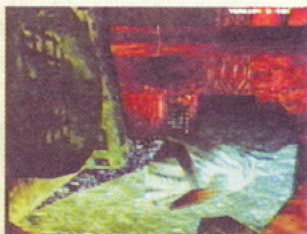
I giocatori di Singapore non potranno mai avere il piacere di giocare al capolavoro Valve pubblicato ormai da oltre un anno in tutto il mondo. La "Singapore Board of Film Censors" ha giudicato troppo violenti i contenuti del gioco e in special modo pericolosi per i bambini.
A meno di clamorosi passi indietro, sembra proprio che per i giocatori di Singapore non ci siano possibilità concrete di impersonare lo scienziato Gordon Freeman.

NINTENDO 64

Il triplice ritorno di Turok



Ebbene sì, Turok farà la sua terza apparizione sulla console a 64 bit della grande N, anche se a dire il vero sarebbe la quarta volta che succede se si considera *Turok: Rage Wars*, ma quest'ultimo solitamente non viene considerato un vero e proprio capitolo in quanto non presenta alcuna modalità da giocare in singolo.
Non per niente il nuovo capitolo della saga, in uscita verso fine agosto/inizio settembre, si chiamerà *Turok 3: Shadow of Oblivion* e si proporrà come una versione migliorata di tutti i capitoli precedenti. La storia riparte esattamente dalla fine di *Turok 2: Seeds of Evil*: Obvilion è un nemico che Turok riesce apparentemente a sconfiggere alla fine del secondo episodio, ma in realtà questo arcigno avversario riesce a sopravvivere e a ritornare con una copiosa sete di vendetta (che trama innovativa...). I livelli da affrontare in questo nuovo episodio sono venti, nei quali sarà possibile imbattersi in più di 25 sottogiochi differenti che saranno sicuramente uno svago avvincente tra l'uccisione di un dinosauro e l'altro; una novità sicuramente molto gradita è rappresentata dalla possibilità di salvare in qualunque momento e in qualunque luogo, senza la necessità di dover terminare per forza un livello o raggiungere un determinato luogo per poter salvare (forse questo sta a significare che i livelli saranno immensi? Chissà...).
Nel gioco saranno presenti 48 differenti nemici da abbattere grazie alle 24 armi a disposizione e non bisogna dimenticare la favolosa modalità multi-player dotata di otto possibili varianti. Per maggiori informazioni bisognerà però attendere il prossimo E3 a maggio.





UN NUOVO MONDO PERSISTENTE

Project Entropia sarà il nuovo mondo persistente on-line progettato dalla software house svedese Mindark AB.
Il gioco di ruolo sarà realizzato completamente in 3D e ambientato nello spazio.
I giocatori impersoneranno una comunità di tipo umano, costretta alla colonizzazione di nuovi mondi dalla sovrappopolazione terrestre; i coloni dovranno avere la meglio sull'ambiente pericoloso e sui numerosi alieni ostili.
Ogni personaggio sarà dotato di proprie caratteristiche migliorabili durante le lunghe sessioni di gioco.

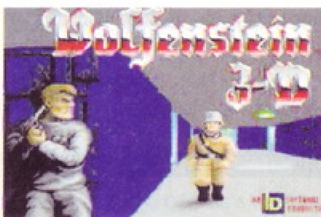
DREAMCAST

ARRIVANO GLI ATTESI CHIP

Gli "early adopter" possessori di Dreamcast hanno finalmente di che festeggiare, i primi chip per il 128 -bit Sega sono arrivati e, cosa altrettanto gradita, la mamma di Sonic ha comunicato che non intende ostacolarne la diffusione. Alla grande "S" si sentono molto sicuri sul fronte pirateria e quindi sembrerebbero disposti a passare sopra ai riflessi che l'utilizzo della modifica produrrà sul fenomeno dell'importazione parallela (anche se il repentino "aggiornamento" del Bios dei dreamcast in produzione fa pensare il contrario...). I primi importatori in Italia di questo chip di produzione tedesca, ce ne hanno illustrato le principali caratteristiche: "a differenza dei chip Psx che sono degli integrati, quelli DC sono degli SMD. Il principio di funzionamento è abbastanza elementare: il chip interviene bypassando il bootrom del DC con l'effetto di far riconoscere tutti i giochi come validi.
E' inoltre assicurata la piena compatibilità sia con il cavo RGB sia con l'S-Video ed il VGA-Box".
Barriere territoriali abbattute anche sul Dreamcast dunque, ma prima di effettuare qualsiasi modifica ricordatevi che l'operazione comporterà l'immediata decadenza della garanzia.

PC WINDOWS

IL RITORNO DI WOLFENSTEIN



Correva l'anno 1992 e la sconosciuta id Software creava un nuovo genere videoludico: lo sparatutto in prima persona, il successo fu immediato per un prodotto innovativo e distribuito in forma shareware. Il suo nome era *Wolfenstein 3D*.
Wolf 3D metteva il giocatore nei panni di un fantomatico agente segreto con il compito di contribuire alla disfatta dell'impero nazista. Tra svastiche e ritratti del fürher, ci si muoveva in un finto 3D che apparve comunque realistico e innovativo.
Tutti gli amanti del genere devono molto a questo titolo, e ora potranno gioire per l'annuncio della Activision: è attualmente in fase di sviluppo *Return to Castle Wolfenstein*. Le premesse sono buonissime, il motore grafico utilizzato sarà quello di *Quake 3* e il protagonista e le ambientazioni saranno simili a quelle del primo episodio.
Lo sviluppo è stato affidato alla Gray Matter Interactive Studios, un nuovo gruppo di sviluppatori fondato dalla Xatrix Entertainment, già sviluppatrice a sua volta di *Kingpin*. Il gioco sarà realizzato con la supervisione di id Software e pubblicato dalla Activision.



novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

Sorceriana 128-bit



La Victor Interactive sta ultimando lo sviluppo di *Sorcerian - Apprentice of Seven Star Magic*, rifacimento di un vecchio action GDR per PC. Questa versione Dreamcast vanterà, ovviamente, ambienti tridimensionali e includerà 5 scenari inediti che si aggiungono ai 10 originali.
I personaggi di *Sorcerian* saranno soggetti alla dura legge del tempo, insomma invecchieranno come tutti i comuni mortali ma, prima di uscire di scena, potranno trasmettere alle nuove generazioni le loro abilità.
L'uscita in Giappone è prevista per il 27 aprile al prezzo di 5800 yen.

PLAYSTATION 2

Ancora porsche su psx... Need for speed: porsche unleashed



Il discreto successo riscosso dalla saga targata EA di *Need for Speed* ha spinto la softco americana verso un nuovo, ambizioso progetto: la creazione di un capitolo a sè della serie, con protagoniste unicamente le affascinanti Porsche.
Non è questa la prima volta che la casa di Stoccarda concede le sue costose creazioni a un videogioco, giacchè proprio per PlayStation uscì tempo fa *Porsche Challenge*, titolo sufficientemente ben realizzato, ma che peccava laddove avrebbe dovuto costruire il suo successo: le Porsche.



Sono splendide, d'accordo, ma la varietà aiuta.
Non trovate?

PLAYSTATION

UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament giungerà su PS2, è ormai una certezza. Così parla Brandon Reinhart di Epic Games che, non senza un pizzico di fierezza, annuncia l'imminente conversione dello splendido sparatutto 3D per la nuova console Sony, frutto di un durissimo lavoro teso al raggiungimento della duttilità. *UT*, infatti, è stato sviluppato in concomitanza sia per Linux sia per Windows, richiedendo dunque un codice compatibile sia con Visual C++ sia con Gnu C++.
Questa compatibilità ha consentito a Epic di realizzare senza eccessiva fatica il porting per PS2, che, inoltre, essendo console, non richiede la laboriosa opera di ottimizzazione (PC potenti e PC di vecchia generazione). Dal punto di vista tecnico *Unreal Tournament* non si discosterà molto dalla versione PC e da quello del gameplay... beh, è sempre *UT*, con la sua incredibile dose di frenesia. L'immagine presentata è tratta dalla versione Windows del gioco.



NINTENDO 64

UN KIRBY A 64-BIT

Coloro che seguono fedelmente la Nintendo fin dal primo 8 bit, si saranno certamente chiesti almeno una volta perché non fosse presente un gioco per N64 con protagonista la simpatica palla rosa chiamata Kirby.



La grande N ha voluto accontentare questi vecchi fan, ma non solo, e il 12 giugno uscirà un platform in due dimensioni e mezzo (come *Yoshi Stories* insomma) che riporterà in auge il vecchio personaggio.
Nonostante la data d'uscita sia abbastanza vicina, si sa ancora poco del gioco, a tal punto che non si è nemmeno sicuri se sarà un platform...
Non resta che attendere.

BREVI GAME BOY COLOR

CLASSIFICAO MERAVIGLIAO

I giapponesi, che sono molto amanti della classifiche, hanno messo uno in fila all'altro tutti i giochi più venduti del 1999 e, sorpresa della sorprese, in vetta alla classifica figura un titolo della serie Pokèmon, ovviamente per Game Boy Color. *Pokémon Gold/Silver* ha venduto la bellezza di 3.628.624 copie surclassando titoli del calibro di *Final Fantasy VIII* o *Bio Hazard 3: Last Escape*. Un altro successo, l'ennesimo, della piccola console portatile di casa Nintendo che si rivela ancora una volta una vera e propria miniera d'oro per la casa di Mario.

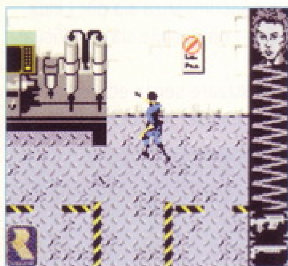
SOLID SNAKE SU GBC A FINE APRILE

La Konami ha finalmente deciso di porre fine alle attese dei fedelissimi di *Metal Gear Solid* e ha comunicato la data d'uscita ufficiale di *Metal Gear: Ghost Babel's*, la prima apparizione di Solid Snake su Game Boy Color. Il gioco uscirà il 27 aprile in Giappone, mentre sono ancora avvolte nella nebbia le date d'uscita per quanto riguarda l'Europa e gli USA, ma presumibilmente l'inizio dell'estate è il periodo a cui bisogna fare riferimento.

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

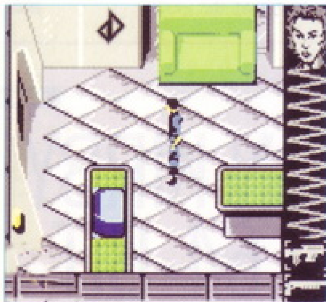
GAME BOY COLOR

PERFECT DARK SI RIMPICCIOLISCE



Sono finalmente state confermate le voci che volevano la Rare al lavoro su una versione di *Perfect Dark* anche per il portatile Nintendo. Precedentemente l'unico rapporto tra lo sparatutto in soggettiva e il Game Boy Color era rappresentato dalla Game Boy Camera che permetteva di immettere la propria fisionomia ai personaggi del gioco per N64; invece il 12 giugno negli States Joanna Dark potrà essere comandata anche sul piccolo portatile a colori, anche se non è ancora chiara la meccanica di gioco. Appena possibile vi faremo conoscere nuovi dettagli.





PLAYSTATION

Brigadine Grand Edition, Medioevo nel presente



Sarà un' Europa medioevale ad ospitare Brigadine – Grand Edition, seguito del pressochè omonimo gioco di strategia. Ad accompagnarlo, invece, saranno alcune novità, che spaziano dal multiplayer alla struttura di gioco. Ci saranno tre diversi livelli di difficoltà, coincidenti con la malvagità delle truppe nemiche, e, soprattutto, ci sarà la possibilità di giocare in sei contemporaneamente. L'ondata di novità colpirà, comunque, anche l'ambito della struttura di gioco, che presenterà modifiche non meglio identificate. Previsto per marzo.

LYNX

ALTRO CHE RETROGAMING!

Per chi non lo sapesse nel 1999 sono usciti due nuovi titoli per il vecchio Linx dell'Atari, la prima console portatile a colori mai stata realizzata. Sorprendendo un po' tutti, la software house autrice di questi due giochi ha annunciato che nel corso del 2000 usciranno altri tre nuovi titoli: *Cybervirus*, *Ultra Vortex* e *Mechtiles*; il primo dei tre è uno sparatutto in prima persona, mentre gli altri due sono dei picchiaduro. Nonostante la lodevole iniziativa della Beyond Games, questo il nome della software house, molto difficilmente si vedranno in Italia questi titoli, ma se amate i giochi d'importazione...

NINTENDO 64

L'ACCLAIM ABBANDONA IL N64?

L'Acclaim, si sa, non vive un'entusiasmante momento finanziario e a quanto pare la colpa di questo non esaltante bilancio sarebbe da imputare alle scarse vendite dei giochi per Nintendo 64.
Sembra dunque ufficiale che la software house, dopo essere stata salvata da un altro tracollo finanziario con il primo episodio di *Turok* proprio per N64, taglierà drasticamente le uscite previste per il 64-bit Nintendo in questo 2000.
Al momento, comunque, tutti i giochi previsti non sono ancora confermati e quindi non si conoscono i sopravvissuti al taglio (a parte ovviamente *Turok 3: Shadow of Oblivion*).

CHIARITA LA FACCENDA ZELDA PORTATILE

E' stato necessario l'intervento di Peter Main, vice presidente della Nintendo of America, per chiarire la questione della trilogia di *Zelda* su Game Boy Color.
Il primo episodio, *Legend of Zelda: The Mysterious Acorn: The Tale of Power*, uscirà alla fine dell'estate in Giappone e sarà seguito dopo sei settimane da *The Tale of Wisdom*, che sarà seguito a sua volta dopo sei settimane da *The Tale of Courage*. I tre giochi saranno correlati tra loro per compiere certe azioni, ma ciò non pregiudicherà la possibilità di finire ogni gioco singolarmente.

PC WINDOWS

Electronic Arts gioca a Quake 3

Electronic Arts ha da poco acquistato la licenza per l'utilizzazione del motore grafico di *Quake 3*.
Il publisher ha dichiarato che sarà realizzato un grande numero di giochi con questa licenza: un titolo certo è *James Bond: The World is Not Enough* basato sull'omonimo film dell'agente 007, mentre un secondo titolo dovrebbe riguardare una rivisitazione in chiave moderna della favola di Alice nel Paese delle meraviglie.
Electronic Arts si è detta soddisfatta per aver ottenuto la licenza, ciò le permette di creare giochi altamente spettacolari, con superfici curve ed effetti di luci e atmosferici attualmente unici, altri prodotti derivati dall'engine saranno annunciati nei prossimi mesi.

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

PUZZLE GAME DA SNK

La SNK ha deciso di portare su Dreamcast *Twinkle Star Spirits*, un puzzle-shooting game che probabilmente i possessori di Neo Geo hanno avuto modo di giocare. Il gioco è strutturato in modo molto semplice ma ugualmente divertente. Lo schermo è diviso verticalmente in due parti, da una parte siamo noi, dall'altra il nostro avversario; lo scopo è di eliminare i nemici presenti nella nostra area ed inviarli al nostro rivale. Il gioco supporterà sia il VGA-Box che il Puru Puru Pack; l'uscita è fissata per il 23 Marzo al prezzo di 2800 yen.

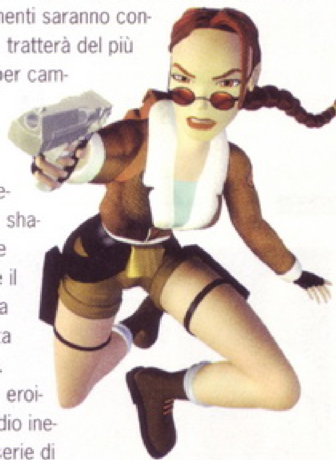
SCUD RACE IN ARRIVO?

Molto probabilmente sarà solo una voce senza fondamento, ma ci è arrivata all'orecchio e noi ve la riferiamo. Nei giorni scorsi è stata ventilata la possibilità di un'uscita a sorpresa di *Scud Race*, il famoso coin-op Sega da tempo atteso dai possessori di Dreamcast. Se si deve credere a queste voci, la conversione del celebre racing game sarebbe già a buon punto e la Sega sarebbe pronta a tirarlo fuori a breve per mettere i bastoni tra le ruote alla PS2. Staremo a vedere.

DREAMCAST

È ufficiale: arriva Lara!

Finalmente è finita anche questa telenovela... Lara arriva, Lara non arriva... da quando è uscito il Dreamcast non c'è stato mese senza qualche indiscrezione o piuttosto illazione sull'arrivo dell'affascinante ed intrepida signorina Croft sul 128-bit di mamma Sega. Beh l'attesa è finita, la Eidos si è finalmente sbottonata e ha ammesso che l'ultimo capitolo della saga, *Tomb Raider 4: The Last Revelation*, già apparso su PlayStation e PC, entro marzo arriverà anche su Dreamcast (magari sarà già uscito mentre leggete queste righe). Inutile dire che gli sviluppatori della Core Design hanno promesso di migliorare a dovere questa versione per DC, giovandosi delle notevoli capacità della console. Dando l'annuncio, hanno assicurato che i miglioramenti saranno consistenti e che, senza ombra di dubbio, si tratterà del più spettacolare episodio della serie (tanto per cambiare). Entrando nei dettagli, è stato comunicato che, oltre ai principali effetti già presenti nella versione PC (bump mapping, environment mapping e volumetric fogging), saranno utilizzati il realtime shadow casting e un sistema di illuminazione adeguatamente migliorato. A completare il tutto, anche la nostra amata protagonista dovrebbe essere leggermente rimodellata per apparire al massimo dello splendore.



I fan di Lara che, per il debutto della loro eroina su Dreamcast, speravano in un episodio inedito come a esempio è avvenuto per la serie di *BioHazard* con *Code Veronica*, almeno per il momento dovranno accontentarsi.

PLAYSTATION

Made in Hong Kong: Photo Hunter & Crazy Hit

Arrivano da Hong Kong e promettono bizzarria, divertimento e giocabilità.
Stiamo parlando di *Photo Hunter* e *Crazy Hit* che, forti di una semplicità addirittura esasperata, si dimostreranno molto probabilmente titoli dalla struttura, benchè non geniale, sicuramente immediata.
Il primo sembra trarre ispirazione dal classico gioco delle "differenze", in cui lo scopo principale è rilevare le diversità tra due immagini, mentre il secondo vede il giocatore impegnarsi in un'accanita sfida contro animali che escono improvvisamente da profonde buche nel terreno. Insomma, due titoli senza pretese, evidentemente studiati per il pubblico più giovane.



POTEVAMO FARE A MENO DI QUAKE?

Se ne parlava da tempo ma ora è ufficiale, entro l'estate *Quake III*, dopo aver riscosso un notevole successo su PC, arriverà su Dreamcast e sarà la stessa Sega a occuparsi della conversione, che dovrebbe garantire il pieno sfruttamento delle potenzialità della console. Stando alle prime informazioni diffuse, il gioco sfrutterà il modem del DC consentendo il multiplayer online per la gioia di tutti gli appassionati

PLAYSTATION

QUAKE II DEVE INIZIARE A TEMERE UNREAL SU PSX...

L'infinito conflitto che vede scontrarsi i due colossi dell'industria informatica GT Interactive e iD Software ha trovato una nuova arena di combattimento: la PlayStation. *Quake II* è ormai da tempo tangibile realtà e *Unreal*, il suo rivale per eccellenza, non tarderà ancora molto. Almeno così parlano alla GT, annunciando che il porting da PC a Psx donerà al gioco nuove armi e nuove ambientazioni.
Di questo nessuno dubita, ma alquante perplessità, assolutamente giustificate, circondano l'aspetto tecnico del fantomatico *Unreal* per Psx, dato che la versione PC è altresì ricordata, oltre che per l'indubbia qualità, per gli spropositati requisiti hardware.
Staremo a vedere.

BREVI PLAYSTATION

METAL SLUG X

Putroppo è stata posticipiata l'uscita di *Metal Slug X* per PlayStation, che vedrà la luce non prima del 25 marzo e riscuoterà indubbiamente un enorme successo per la semplicità e immediatezza che lo pervadono. Attenderemo qualche settimana in più, ma, statene certi, il risultato ci appagherà .

NASCAR RUMBLE

E' una serie che qui in Italia non ha mai riscosso un grande successo, vuoi per la sua sostanziale monotonia, vuoi per lo scarso interesse suscitato dal campionato Nascar. Ma Electronic Arts non demorde e presenta, rispettando la consueta cadenza annuale, *Nascar Rumble*, titolo che, secondo gli sviluppatori, colmerà tutte le lacune dei precedenti episodi, aggiungendo nuove modalità di gioco, nuove possibilità di gestione degli assetti e, nondimeno, l'immancabile licenza ufficiale. EA ha infine affermato che anche l'intelligenza artificiale degli avversari subirà un enorme incremento. Sarà successo?

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

I POD RACER CONFERMATI ANCHE PER DC



Nelle scorse settimane la LucasArts Entertainment ha raggiunto un accordo con la Sega of America ed è entrata a far parte della sempre più folta schiera degli sviluppatori Dreamcast. Il primo titolo ad approdare sugli schermi della console Sega sarà *Star Wars Episode One: Racer*, già uscito sia su Nintendo 64 che su PC. La versione Dreamcast, la cui uscita è prevista entro fine anno, vanterà una grafica adeguatamente migliorata e sfrutterà le capacità di networking della console.

NINTENDO 64

Il primo picchiaduro come si deve?



É nota a tutti la precaria situazione dei picchiaduro 3D per N64, ma non tutti sanno che tra non molto uscirà anche in Europa il sequel di uno degli esponenti più validi del genere per il 64 bit Nintendo: *Fighter Destiny 2* mantiene l'avvincente struttura di gioco del primo episodio e propone notevoli miglioramenti grafici, sia ai personaggi che alle mosse e ai fondali. Il titolo conterà su quindici lottatori con trenta diverse mosse per uno: niente male.





NUOVO DEVKIT PER PS2 - AGATHA

ArtDink ha dichiarato che ben presto metterà in vendita un nuovo PlayStation 2 DevKit, dal nome, rigorosamente in codice, Agatha. La sua funzionalità è direttamente proporzionale alla quantità di librerie di immagini 2D e 3D e sarà resa finalmente evidente dal primo titolo sviluppato da ArtDink: *A-Train VI*.

PLAYSTATION

Mike Tyson ancora sugli schermi

Nonostante i blandi ritmi che scandiscono la cadenza dei suoi incontri, Codemasters ha deciso di dedicare all'ex-campione del mondo dei pesi massimi Mike Tyson un gioco che ne celebrasse adeguatamente le "imprese sportive". L'impronta della produzione Codemasters, che già dal titolo non manca di ostentare il nome del burbero Tyson, sarà prettamente simulativa e le avanzate tecniche di motion capture dovrebbero avvicinare sensibilmente le movenze dei lottatori alla realtà. Per concludere, la softco rivela che il motore grafico del gioco, con le dovute evoluzioni, è carpito da quello di *Prince Naseem Boxing (ma non è ancora chiaro se il gioco sarà solamente la versione americana di Prince Naseemo o un prodotto completamente nuovo.*



PC WINDOWS

GIOCHI DI RUOLO IN 3D

Il Lithtech Engine è uno dei motori grafici più potenti attualmente disponibili sul mercato, *Shogo* e *Blood 2* hanno dato solo un'esempio delle potenzialità di questo engine che gode di molta considerazione da parte delle software house. La notizia clamorosa è l'acquisto della licenza per l'utilizzo da parte di Black Isle Studios, divisione della Interplay che si occupa esclusivamente dei Giochi di Ruolo. Aspettiamoci quindi effetti speciali di sicuro impatto visivo e una buonissima gestione degli spazi aperti (vero punto forte del Lithtech) nei prossimi GDR della Black Isle. Anche la 3DO o meglio la divisione giochi New World Computing ha deciso di avvalersi dello stesso motore grafico per i prossimi giochi in produzione.

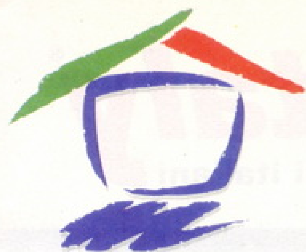
PC WINDOWS

TIBERIAN SUN: FIRESTORM, LA WESTWOOD CI RIPROVA

Si tratta di un add-on per *Tiberian Sun*, annunciato da tempo e pronto durante la primavera 2000. L'add-on consisterà in 18 missioni singole, 15 nuovi scenari multiplayer e circa 30 minuti di filmati che proseguiranno la saga di *Command & Conquer*. La novità più importante è però l'introduzione di un nuovo metodo di gioco on line: il World Domination. I giocatori impersoneranno dei comandanti che si divideranno le 4 parti di un continente, ognuno diviso in 30 o più territori.
I comandanti dovranno scegliere se impersonare i NOD o i GDI, e battaglia dopo battaglia tenteranno di conquistare i territori avversari fino a che l'intero continente non sarà in mano ad un solo giocatore o gruppo di giocatori.







COMPUItaly®

La casa dell'informatica per gli italiani

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA — ***LISTINO PREZZI N°4***

ORDINA SUBITO!

Tel Verde: 147.50.50.70
Fax Verde: 147.50.50.90

PER ORDINI SUPERIORI A LIRE 1.500.000 CONSEGNA A DOMICILIO GRATIS

Computer PCline

PCLINE Start

Tecnologia ATX, Processore Intel Celeron 400MHz, Memoria SDRAM da 64Mb, Hard Disk 8,4 Gb Ultra DMA/66, Floppy disk, Lettore CD-Rom 40x, Scheda Video 8Mb, Scheda Audio Stereo 3D integrata 16bit, casse acustiche, tastiera italiana con Euro, mouse 2 tasti, Monitor opz.

lire **1.039.000** IVA inclusa

Componenti aggiuntivi

Con Intel Celeron 433MHz anziché Celeron 400MHz	+L. 20.000
Con Intel Celeron 466MHz anziché Celeron 400MHz	+L. 40.000
Con Intel Celeron 500MHz anziché Celeron 400MHz	+L. 50.000
Con Intel Pentium III 450MHz anziché Celeron 400MHz	+L. 350.000
Con Intel Pentium III 500MHz anziché Celeron 400MHz	+L. 480.000
Con Lettore DVD 8x-40x anziché CD-Rom 40x	+L. 196.000
Con Hard Disk 13,4 Gb Ultra DMA/66 anziché 8,4Gb	+L. 49.000
Con Masterizzatore 4x4x20	+L. 399.000
Con Modem/Fax 56K int.	+L. 59.000

TITOLI INCLUSI CON I COMPUTER PCLINE (51 CD-ROM): Windows 98 (videocorso), 3D Interior Design (grafica 3D), Hardware no problem (videocorso), Droyan (gioco completo), Alien Slayer (gioco completo), Cash (gestione aziendale), Internet Facile (videocorso, 2 cd-rom), LottoGenesis 2000, SuperEnalotto+, Color Clip art (collezione), Collana multimediale di Matematica, Fisica, Storia e Geografia (40 cd-rom).



PCLINE Advanced

Tecnologia ATX, Scheda Madre ASUS P3V-133, Processore Intel Pentium III 500MHz, Memoria SDRAM da 64Mb, Hard Disk Quantum 13,4 Gb Ultra DMA/66, Floppy disk, Lettore DVD 10x-40x, Scheda Video Matrox G400 32Mb Dual Head, Scheda Audio Creative 128 PCI, Modem/Fax 56K int, casse acustiche, tastiera italiana con Euro, mouse 2 tasti, Monitor opz.

lire **2.398.000** IVA inclusa

Componenti aggiuntivi

Con Intel Pentium III 550MHz anziché Pentium III 500MHz	+L. 141.000
Con Intel Pentium III 600MHz anziché Pentium III 500MHz	+L. 291.000
Con Masterizzatore LG Electronics 4x4x24	+L. 439.000

Computer Compaq



COMPAQ Presario 5471

Tecnologia ATX, Processore Intel Celeron 500MHz, Memoria SDRAM da 64Mb, Hard Disk 8 Gb Ultra DMA/66, Floppy disk, masterizzatore 4x2x24x, scheda grafica Intel Accelerated 3D-2D, scheda audio Aureal 3D, modem 56K, tastiera Easy-Access, Altoparlanti JBL Pro, mouse, microfono, Monitor 17" multimediale incluso

lire **2.818.000** IVA inclusa

TITOLI INCLUSI CON I COMPUTER COMPAQ: Windows 98, Word 2000, Ms Works 4.5, Ring Central Fax, McAfee VirusScan, Diagn for Win

OFFERTA SPECIALE
10 CD-R Trust 74 min.
L. 19.900 IVA inclusa

Computer Acer

ACER Aspire 6100 CD – 15"

Tecnologia ATX, Processore Intel Pentium III 500MHz, Memoria SDRAM da 64Mb, Hard Disk 8 Gb Ultra DMA/66, Floppy disk, Lettore CD-Rom 40x, Scheda Video 16Mb, Scheda Audio Stereo 3D integrata 16bit, Modem/fax 56K, casse acustiche, tastiera italiana con controllo volume, mouse 2 tasti+rotellina, Monitor 15" multimediale incluso

lire **2.538.000** IVA inclusa



ACER Aspire 6100 DVD – 17"

Tecnologia ATX, Processore Intel Pentium III 500MHz, Memoria SDRAM da 128Mb, Hard Disk 8 Gb Ultra DMA/66, Floppy disk, Lettore DVD, Scheda Video 16Mb, Scheda Audio Stereo 3D integrata 16bit, Modem/fax 56K, casse acustiche, tastiera italiana con controllo volume, mouse 2 tasti+rotellina, Monitor 17" multimediale incluso

lire **3.108.000** IVA inclusa

TITOLI INCLUSI CON I COMPUTER ACER: Time Machine, Trend Virus Buster, PC Doctor, Guida a Windows 98, OOBE, La mia guida Aspire, Fifa99, Need for Speed III, Dungeon Keeper, Fighter Pilot

CONDIZIONI GENERALI DI VENDITA: I prezzi sono IVA inclusa. Il presente listino annulla o sostituisce i precedenti. I prezzi sono soggetti a variazioni. E' possibile ordinare telefonando al numero verde oppure inviando un fax. Il pagamento avverrà in contrassegno alla consegna della merce. Le spese di spedizioni sono a carico del cliente, tranne nel caso di promozioni particolari. All'atto della spedizioni viene emessa fattura, comprendente le spese di trasporto (Lire 29.900). Eventuale partita IVA deve essere specificata all'atto dell'ordine. In nessun caso saranno emesse fatture successive alla spedizione. Per acquisti superiori alle 50.000 lire, il cliente ha diritto alla restituzione del prodotto acquistato in caso di ripensamento e di richiedere la sostituzione della merce o il rimborso integrale con la sola esclusione delle spese di trasporto (sia per l'invio che per la sostituzione della merce), comunicando a mezzo raccomandata entro 10 giorni dalla data di ricevimento della merce. Per i prodotti software, si intende che questi siano restituiti ancora sigillati. Prima di effettuare la resa, bisognerà contattare il nostro ufficio commerciale allo 0984394870 per farsi rilasciare il numero di rientro. La spedizione va effettuata al seguente indirizzo: Netcom srl – Via Medaglie d'Oro, 138 – 87100 Cosenza. Per i prodotti hardware, se la confezione è aperta, sarà rimborsato il costo meno il 15% per diritto di rimagazzinaggio. Le immagini dei prodotti sono indicative. Non sono garantiti i danni provocati dal cattivo uso del prodotto. In caso di controversia è competente il foro di Cosenza.

Casse

CREATIVE FOUR POINT SURROUND FPS1000



Questo sistema audio è composto da 4 piccoli satelliti cubici da 3", che erogano ciascuno una potenza di 3,5 Watt RMS ed un subwoofer amplificato da 10 Watt RMS, per una risposta in frequenza complessiva che va dai 65 a 20.000 Hz. Con questi altoparlanti, posizionando il subwoofer sotto la scrivania, 2 satelliti alle spalle dell'ascoltatore (usando magari i cavi da 4 m ed i treppiedi in dotazione) e gli altri 2 di fronte, si ottiene un suono veramente avvolgente.

lire **169.000** IVA inclusa

LOGITECH SOUNDMAN X1



Il sistema audio SoundMan X1 è un ottimo prodotto, capace di soddisfare le esigenze di ogni tipo di utente. La potenza erogata dagli altoparlanti e dal subwoofer è di 25 Watt RMS complessivi, con una risposta di frequenza di 38 – 20.000 Hz. L'unità subwoofer, dai bassi precisi e profondi, può essere sistemata dappertutto. L'alimentatore è integrato, ed è dotato della funzione d'autoaccensione e autospegnimento, infine, troviamo i controlli per regolare il volume ed i toni bassi.

lire **129.000** IVA inclusa

TRUST GAME BEAST 3D



Questa coppia di altoparlanti è particolarmente indicata per gli appassionati videogiocatori, questo perché sono proprio studiate per esaltare i toni bassi e gli effetti sonori dei videogames. La potenza delle casse è di 2 x 3 Watt RMS, oltre ai 10W RMS del subwoofer integrato. Tramite un pulsante possiamo inserire e disinserire il suono 3D, mentre tramite 2 controlli possiamo regolare il volume ed i toni bassi. Da notare la presenza di 2 prese per cuffie.

lire **76.900** IVA inclusa

BOEDER MASTERSOUND FLAT350W	159.000
CREATIVE PC WORKS 4POINT SURR.2000EURO	449.000
CREATIVE DESKTOP THEATER DTT 2500 DIGITAL	559.000
CREATIVE DESKTOP THEATRE 5.1	499.000
CREATIVE FOUR POINT SURROUND FPS 2000 DIGITAL	449.000
CREATIVE PCWORKS 2 SATELLITI 1 SUBWOOFER	99.900
LOGITECH SOUNDMAN G1	69.900
LOGITECH SOUNDMAN X2	179.000

Controller

ADAPTEC 2904 Scsi PCI	149.000
ADAPTEC 2910 Scsi PCI	239.000
ADAPTEC 2940AU kit Ultra Scsi PCI	589.000
ADAPTEC 2940U2W kit Ultra2 Wide SCSI PCI retail	1.029.000
ASUSTEK SC200 SCSI-2 PCI	169.000
TRAXDATA SCSI ACC940 PCi ULTRA FAST	139.000

Fotocamere

EPSON PHOTOPC 800



Ultracompatta e dotata di un sensore CCD da 2.1 milioni di pixel, permette di realizzare foto con una risoluzione massima di 1984 x1488 pixel. Le immagini catturate vengono compresse in formato JPEG, nella memoria principale, che nella dotazione di serie da 8 MB, riesce a contenerne un massimo di 10. Si può collegare al computer, tramite le porte seriali o USB per scaricare le foto realizzate.

lire **1.359.000** IVA inclusa

MATTEL BARBIE



E' una fotocamera dedicata ai più piccoli, capace di effettuare riprese con una risoluzione di 640 x 480. Semplicissima da utilizzare, basta inquadrare il soggetto e premere il pulsante di scatto per effettuare la ripresa. Consente di catturare un massimo di 6 foto, e di scaricarle poi su un PC. Grazie al software fornito è possibile manipolarle a piacimento o creare un vero album fotografico.

lire **199.000** IVA inclusa

CANON POWERSHOT A50	1.219.000
CANON POWERSHOT PRO 70	2.319.000
CANON POWERSHOT PS S10	1.579.000
EPSON PHOTOPC 750Z	1.129.000
EPSON PHOTOPC 850Z	1.549.000
HP PHOTOSMART C-200	719.000
KODAK DC - 240	1.189.000
KODAK DC - 280	1.669.000
KODAK DC - 290	2.259.000
TRUST PHOTOCAM LCD PRO	679.000
TRUST PHOTOCAM LCD	479.000
TRUST PHOTOCAM PLUS	289.000

Gruppi di continuita'

APC BACK UPS 500VA	199.000
APC BACK-UPS PRO 1000VA	859.000
APC BACK-UPS PRO 1400VA	1.109.000
APC BACK-UPS PRO 280VA	329.000
APC BACK-UPS PRO 420VA	399.000
APC BACK-UPS PRO 650VA	539.000
TRUST UPS 425 Energy Protector	229.000

Hard Disk

LACIE 10.2 GB 5400 RPM ESTERNO USB



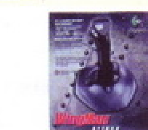
La caratteristica principale di questo prodotto è nell'uso dell'interfaccia USB, che lo rende veramente comodo e facile da utilizzare. Si collega in maniera rapida, mettendo a disposizione 10.2 GB aggiuntivi immediatamente, e che ne permettono perciò l'uso anche come periferica rimovibile, per portarsi dietro grossi quantitativi di dati, da utilizzare in ogni momento. Ha una velocità di rotazione di 5400 RPM, e supporta il protocollo UltraDMA/66.

lire **529.000** IVA inclusa

FUJITSU HD 8,4GB	269.000
FUJITSU HD 13GB	329.000
IBM HD 13,6GB IDE 7200Rpm	339.000
IBM HD 15GB UDMA66 5400Rpm	329.000
IBM HD 18.0GB 7200Rpm EIDE	419.000
IBM HD 9,1GB SCSI ULTRA WIDE 7200Rpm 2MB DI BUFFER	619.000
MAXTOR HD 10GB EIDE	299.000
MAXTOR HD 17,4GB EIDE UDMA 66 5400Rpm "DiamondMax"	349.000
MAXTOR HD 27,3GB EIDE UDMA 66 7200Rpm "DiamondMax"	499.000
MAXTOR HD 8,4GB EIDE	269.000
QUANTUM FIREBALL EX 6,4 5400rpm ATA 33/66	229.000
QUANTUM FIREBALL LCT 8,4GB 5400rpm ATA 66	309.900
QUANTUM HD 13,4GB FIREBALL LCT ATA 66	329.000
QUANTUM HD 13,6GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm	369.000
QUANTUM HD 20,5GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm	459.000
QUANTUM HD 27,3GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm	659.000
QUANTUM HD FIREBALL CX 20,4GB EIDE UDMA 66 5400Rpm	459.000
QUANTUM HD FIREBALL KA 18,2GB EIDE UDMA 66 7200Rpm	479.000
WDIGITAL CAVIAR 102AA 10GB 5400rpm ATA 66	299.900
WDIGITAL CAVIAR WD64AA 6,4GB 5400rpm ATA 66	259.000

Joystick/Pad

LOGITECH WINGMAN ATTACK



Versatile ed adatto a tutti i tipi di videogiochi, grazie ai 3 pulsanti configurabile ed al sistema autocentrante, che lo rendono estremamente preciso nei movimenti. Ha inoltre un grilletto con funzione di fuoco rapido, ed è presente un levetta-throttle, usata nei simulatori di volo per le funzioni di regolazione di potenza del motore. Si collega al computer tramite la porta joystick.

lire **37.900** IVA inclusa

LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D



Il WingMan Extreme Digital 3D è un Joystick digitale con doppia connessione, sia su porta Joystick, sia su porta USB. Presenta vari pulsanti, tra i quali 7 sono completamente programmabili. Il joystick, consente di ruotare l'impugnatura per cambiare il punto di vista, ed accedere anche alle altre visuali. Sulla base è presente anche il comando Throttle, per simulare le funzioni di acceleratore/deceleratore.

lire **74.900** IVA inclusa

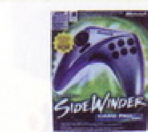
MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE



Creato con in mente giochi 3D come Quake o Unreal, consente di utilizzare i questi titoli, sostituendo totalmente la tastiera ed il mouse. Grazie al particolare sistema di controllo, tutte le funzioni che si effettuano con il mouse, vengono gestite dal braccio destro che è snodato, consentendo così di muoversi nell'ambiente 3D. Il braccio sinistro, invece grazie alla croce direzionale ed ai pulsanti, rimpiazza in pieno la tastiera.

lire **99.900** IVA inclusa

MICROSOFT SIDEWINDER GAME PAD PRO



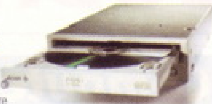
Questo joypad ha una funzione di controllo davvero interessante. La croce direzionale utilizzata su questo genere di controller può infatti essere utilizzata in modalità digitale o analogica, per utilizzare al meglio tutti i giochi. E' dotato di 6 bottoni tutti configurabili, e di 2 pulsanti di controllo per impostare le varie funzioni. Si collega al computer utilizzando la porta USB.

lire **74.900** IVA inclusa

CREATIVE COBRA	40.900
LOGITECH WINGMAN FORCE	179.000
LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME	84.900
LOGITECH WINGMAN INTERCEPTOR	94.900
MICROSOFT GAME PAD	59.000

Lettori ottici

ACER DVD-ROM 10X - 40X



Questo velocissimo lettore DVD-Rom dell'ultima generazione è capace di leggere i DVD a 10x (13,5 Mb/sec) ed i CD a 40x (6 Mb/sec) con tempi medi d'accesso di 100 ms (DVD) e 80 ms (CD-Rom). L'interfaccia utilizzata è quella EIDE/ATAPI, il buffer è di 512Kb ed è compatibile con Windows 95/98. Il lettore è compatibile con gli standard DVD singolo e doppio strato/80mm disc, DVD-Video, DVD-R (dischi a singola e doppia facciata), DVD-RW, CD-ROM Mode 1, CD-ROM XA Mode 2 (Form 1, 2), Photo CD (singola e multisessione), CD-DA (4.0-10X audio, 12X dati), CD-R, CD-Extra, Video CD e CD-RW.

lire **290.000** IVA inclusa

CREATIVE ENCORE 6X + DXR3



Il PC-DVD Encore 6X è un sistema completo che permette di vedere con una qualità eccellente i film DVD sul monitor del PC, ma anche sul televisore. Il kit è composto dal lettore DVD di quarta generazione, capace di leggere i DVD-Rom alla velocità di 6X ed i CD-Rom a 24x, e dalla scheda Creative Dxr3 di decodifica MPEG-2, che supporta anche il surround, grazie al decoder Dolby Digital AC-3. La scheda, inoltre, ha le uscite NTSC, PAL e S-Video. In dotazione troviamo il player PC-DVD e 3 giochi.

lire **479.000** IVA inclusa

ASUSTEK CD 40X MAX	119.000
ASUSTEK CD 50X MAX	139.000
CREATIVE CD ROM 48X CREATIVE BULK	109.000
CREATIVE DVD BLASTER 6X	249.000
HITACHI DVD-ROM 8X - 40X	279.000
PIONEER DVD-ROM 10X - 40X	299.000
PLEXTOR CD-ROM 40X SCSI OEM	219.000
SAMSUNG DVD ROM 6X-32X	179.000
TOSHIBA DVD ROM DRIVE 6X-32X	209.000

Masterizzatori

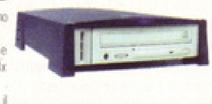
ACER CRW 4X4X32X INTERNO IDE



Questo modello Acer di masterizzatore interno riscrivibile è un buon compromesso prezzo/prestazioni. La velocità di scrittura e di riscrittura dell'unità EIDE è di 4x (600Kb/sec), mentre quella di lettura è di 32x (4.800Kb/sec) ed il tempo medio d'accesso è di 120ms. Il buffer interno è di 2 Mb ed il firmaware aggiornabile è memorizzato su di una Flash memory. Buona la dotazione, che comprende un manuale d'installazione, i software Adaptec Direct CD ed Easy CD Creator ed un supporto CD-RW certificato 4x.

lire **429.000** IVA inclusa

LACIE CD-RW 4X4X24X EST. USB



LaCie propone questo masterizzatore riscrivibile esterno su bus USB, collegabile sia in ambiente PC (Windows 98), sia in ambiente Mac. L'unità è capace di scrivere e riscrivere sui supporti CD-R e CD-RW alla velocità di 4x (600Kb/sec), mentre la velocità di lettura è di 24x (1.200Kb/sec). Il tempo medio d'accesso è di 250ms, il buffer interno è di 2 Mb, il valore di MTBF è di 50.000 ore ed l'installazione può avvenire solo in orizzontale. Il masterizzatore è fornito completo di software di recording: Toast e Easy CD Creator della Adaptec.

lire **639.000** IVA inclusa

ACER CRW 8X4X32X INTERNO IDE	639.000
CREATIVE CD-RW BLASTER STUDIO 8X4X32X	619.000
HP CD-WRITER PLUS 9110i 8X4X32X	579.000
PHILIPS CD-RW 4x4x32x EIDE INTERNO (PCRW 404K)	509.000
TRAXDATA CD REW 4X/4X/24X IDE	459.000
WAITEC 4X 4X 32X WT3244EI	479.000
WAITEC 8X 4X 32X WT3284EI	619.000
WAITEC CD-RW 4x4x24x WT2444 EIDE INTERNO	469.000
WAITEC FRISBY 4X4X24X PORTATILE USB	729.000
YAMAHA CD-RW 4x6x16x SCSI MOD. CRW6416S OEM	449.000

Modem

CREATIVE BLASTER EXTERNAL 56K V.90



Offre la possibilità di realizzare connessioni veloci ed affidabili fino a 56Kbps, grazie alla compatibilità con i protocolli V.90 e K56Flex, che sono attualmente lo standard nelle comunicazioni via modem. E' possibile utilizzarlo anche come Fax, essendo in grado di comunicare con dispositivi di Calasse 3. Il modem è di tipo esterno, e si collega al computer tramite la porta seriale.

lire **159.000** IVA inclusa

ACCORD FAX/MODEM 56K VOICE INTERNO PCI	69.000



COMPUItaly®

La casa dell'informatica per gli italiani

ORDINA SUBITO!
Tel. verde 147.50.50.70
Fax verde 147.50.50.90

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TRUST COMMUNICATOR 56K PCI IT



Il Communicator 56K, è un modem che si connette facilmente internamente al PC su uno slot PCI.
Permette di ricevere i dati con una velocità massima di 56 kbps. Può anche dialogare con fax di Classe 3 e perciò inviare e ricevere questo tipo di documenti. La facilità di configurazione sotto Windows 95/98 è garantita dal suo riconoscimento come dispositivo di tipo Plug&Play.

lire **89.900** IVA inclusa

US ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM



Questo modem esterno prodotto da US Robotics, azienda leader nel settore, è in grado di raggiungere la velocità massima di 56 kbps grazie all'utilizzo della tecnologia X2, e supporta entrambi i protocolli V90 e K56Flex. Permette di realizzare connessioni ad Internet stabili e veloci, e si collega al computer, mediante la porta seriale, configurandosi in maniera semplice, essendo plug&play.

lire **289.000** IVA inclusa

US ROBOTICS SPORTSTER ISDN TA INTERNO



Permette di sfruttare tutte le potenzialità del collegamento ISDN (Integrated Services Digital Network), come l'alta velocità di trasferimento dati e la possibilità di usare i due canali in modalità indipendente, telefonando o mandando fax mentre si è connessi ad Internet. La velocità di collegamento è variabile: 64Kbps (se si usa un singolo B-channel), 128Kbps sfruttando i canali disponibili. Si collega internamente occupando uno slot ISA.

lire **129.000** IVA inclusa

ASUSTEK MODEM 128K ADAPTER USB ESTERNO	199.000
MOTOROLA MAGIC MODEM V.90 56K EST. COLORATI	139.000
MOTOROLA MAGIC V.90 56K PCI	69.000
TRUST 56K USB Modem IT	149.000
US ROBOTICS 56K FAXMODEM V.90	199.000
US ROBOTICS 56K VOICE INTERNAL PCI V.90 MOD.2884	159.000

Monitor CRT

LG 17" 795FT-PLUS



Questo monitor CRT da 17" ha una risoluzione massima di 1600x1200 a 77Hz (consigliata 1280x1024 a 90Hz) ed un dot pitch di 0,24 mm. Il tubo catodico è del tipo Flat Slot Mask a fuoco dinamico e tubo Flatron, corpo tubo nero, vetro scuro. Il monitor ha un ingresso analogico VGA D-Sub 15 e i controlli digitali e OSD, supporta la tecnologia Plug&Play e rispetta le certificazioni Safety-UL, CSA, TUV-GS, SEMKO, NEMKO, DEMKO, FIMKO, EMC-FCC CLASS B, CE, X-ray-DHHS, HWC, ROV, Low radiation-MPRII, TCO95, TCO99, Power saving-NUTEK, EPA.

lire **879.900** IVA inclusa

PHILIPS 17" 107S



Il 107S è indicato per utilizzi SOHO, con una risoluzione massima di 1280x1024 a 60Hz (consigliata 1024x768 a 85Hz) ed un dot pitch di 0,27 mm, è un monitor CRT da 17" entry-level. Dotato di OSD a 5 tasti, luminosità e contrasto ad accesso diretto, è conforme allo standard Plug&Play ed alle specifiche NUTEK ed EPA Energy Star. Le caratteristiche del tubo sono: maschera forata, schermo piatto, alto contrasto, antiabbagliamento, antistatico, antiriflesso, trasmissione della luce 47%.

lire **629.000** IVA inclusa

SAMPO 17" KM-712GMD



Il KM-712 è un monitor CRT da 17" indicato per tutti gli utilizzi. Lo schermo, di tipo piatto e antiriflesso, ha un dot pitch di 0,27 mm e raggiunge una risoluzione massima di 1280x1024. Le regolazioni dei parametri avvengono tramite OSD (On Screen Display) ed il segnale d'ingresso è analogico su VGA D-Sub (15 pin). Il monitor è certificato per tutti i principali standard di sicurezza e d'ergonomia.

lire **519.000** IVA inclusa

ACER 15" 54 EL	319.000
ACER 15" 57 C	429.000
ACER 17" 77E	539.000
ACER 17" 78C	689.000
ACER 17" 79G	849.000
ACER 19" 99C	1.059.000
ACER 21" 211C	2.009.000
DAEWOO 17" 712B	539.000
LG 17" 775N	599.000
LG 17" 77M	659.000
LG 17" 795FT-PLUS	879.000
LG 17" 795SC	829.000
LG 19" 995E	1.089.000
NEC 15" MULTISYNC M500	539.000
NEC 15" MULTISYNC V520	359.000
NEC 15" MULTISYNC V521	409.000
NEC 17" MultiSync E750 Tubo Corto	899.000
NEC 17" MULTISYNC FE700	649.000
NEC 17" MultiSync V720	609.000
NEC 19" MultiSync E950 Tubo Corto	1.349.000
NEC 19" MultiSync FP950 Ultrapiatto	1.739.000
NEC 19" MultiSync V921	.009.000
NEC 21" MultiSync P1250+	2.309.000
NEC 22" MultiSync FP1350 Ultrapiatto	2.839.000
PHILIPS 109S 19"	1.159.000
PHILIPS 15" 105 MB	449.000
PHILIPS 15" 105 S	359.000
PHILIPS 17" 107B	829.000
PHILIPS 17" 107MP BRILLIANCE	1.049.000
PHILIPS 17" 107SX "AQUA"	769.000
PHILIPS 17" 107SX "SILVER"	769.000
PHILIPS 21" 201B	1.899.000
SAMPO 15" KM-151DL - 1	319.000
SAMPO 17" KM-712DT - 1 - P	509.000
SAMPO 19" KM-800SDT	869.000
SONY 17" CPD-210EST	859.000
SONY 17" CPD-E 200E	929.000
SONY 19" CPD-G400	1.789.000
SONY 19" GDM-F400	2.319.000
SONY 21" CPD-520GST	2.239.000
TRUST PRECISION VIEWER 17"	529.000
TRUST PRECISION VIEWER 19"	969.000

Monitor LCD

PROVIEW 15" MULTIMEDIALE LCD



Il Proview PT-580 è un monitor da 15" LCD TFT di grande qualità. La risoluzione massima raggiungibile è di 1024x768 a 75Hz con un dot pitch di 0,29 mm. Il display incorpora degli altoparlanti stereo ed un microfono ed i controlli sono digitali con OSD (Shuttle). Il segnale d'ingresso è analogico su VGA D-Sub (15 pin). Il monitor è conforme alla normativa TCO'95.

lire **2.389.000** IVA inclusa

ACER 15" F51E LCD	2.639.000
ACER 15,1" FP551 LCD	2.489.000
ACER 18" FP855 LCD	8.349.000
LG 15,1" 570LS LCD	2.419.000
LG 18,1" 880LC LCD	6.990.000
SONY 15,1" CPDM151 LCD	3.559.000

Mouse

LOGITECH WHEEL MOUSE CORDLESS



Questo modello come il nome lascia supporre, è un mouse senza fili, basato sulla tecnologia a onde radio, che è più affidabile rispetto a quella ad infrarossi, garantendo maggiore libertà di movimento. Il mouse oltre a i due normali pulsanti, ha una rotellina-scroller per scorrere i documenti senza dover utilizzare le barre laterali. Il mouse si colleca mediante la porta PS/2 o seriale.

lire **85.900** IVA inclusa

MICROSOFT INTELLIMOUSE "INTELLIEYE"



Il mouse proposto da Microsoft è estremamente diverso dagli altri, è infatti basato su un sistema di funzionamento completamente nuovo, chiamato Microsoft IntelliEye. Integra un sensore ottico e un elaboratore di segnali digitale che consentono al mouse di tenere brillantemente traccia dei movimenti su qualunque superficie. Non esite quindi al suo interno nessuna parte meccanica sogetta ad usura, e le prestazioni rimangono inalterate nel tempo. Si collega tramite la porta USB o PS/2

lire **81.900** IVA inclusa

TRUST AMI MOUSE USB



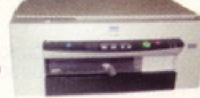
Se si è alla ricerca di un mouse senza particolari funzioni, ma capace di compiere i compiti più classici, il Trust Ami Mouse, è l'ideale. E' perfetto anche per chi è mancino, visto che la sua forma ne permette l'uso anche con la mano sinistra. Si collega al computer mediante la porta USB, ed inoltre nella confezione, è incluso un tappettino per sfruttare al meglio il mouse.

lire **29.900** IVA inclusa

LOGITECH MARBLE MOUSE	65.000
LOGITECH MOUSEMAN WHEEL	73.900
LOGITECH PILOT MOUSE THREE BUTTONS PS2/SERIALE	37.900
LOGITECH TRACKMAN MARBLE FX	125.000
LOGITECH WINGMAN GAMING MOUSE	73.900
MICROSOFT BASIC MOUSE	43.900
MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER "IntelliEye"	109.000
MICROSOFT INTELLIMOUSE TRACKBALL	169.000
MICROSOFT WHEEL MOUSE	43.900
TRUST AMI MOUSE SCROLL PRO	33.900
TRUST AMI MOUSE WIRELESS SCROLL	59.900

Multifunzioni

EPSON STYLUS SCAN 2500



La Stylus Scan 2000 è una stampante, fotocopiatrice, scanner, in formato A4 a getto di inchiostro a colori. La risoluzione è di 1440x720 dpi e la velocità è di 6 ppm. Lo scanner a colori, a piano fisso, acquisisce con una risoluzione di 600x2400 dpi ottici e 9600x9600 dpi. La fotocopiatrice può essere utilizzata anche a PC spento. Le interfacce sono la parallela e la USB.

lire **899.000** IVA inclusa

HP OFFICEJET R45



La OfficeJet R45 è una stampante, fotocopiatrice, scanner, tutti funzionanti a colori con tecnologia HP PhotoREt per immagini di qualita' fotografica. La risoluzione è di 600 dpi b/n, mentre la velocità è di 11 ppm in b/n e 8,5 ppm a colori. La copiatrice (Copy smart II) permette anche lo zoom. Lo scanner acquisisce a 600x2400 dpi ottici e 9600 dpi in avanzata. Software OCR e di fotoritocco a corredo. Compatibile Win 2000.

lire **1.089.000** IVA inclusa

EPSON STYLUS SCAN 2000	629.000
HP OFFICEJET 710C	769.000
HP OFFICEJET R65	1.229.000

Networking

3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 16C	429.000
3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 8	209.000
3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 8/TPC	259.000
TRUST NETWORK STARTER KIT PCI	229.000
3Com ETHERLINK 10 ISA TP (10BASE-T, AUI)	249.000
3Com ETHERLINK 10 ISA TPC (10BASE-T, COAX)	169.000
3Com ETHERLINK 10 ISA TPO (10BASE-T ONLY)	139.000
3Com ETHERLINK 10/100 PCI	189.000
3Com ETHERLINK 10/100 PCI WITH REMOTE WAKE UP	199.000
3Com ETHERLINK 100 PCI TX M	199.000
3Com FAST ETHERLINK 10/100 ISA	369.000
3Com OFFICECONNECT FAST ETHERNET	149.000
D-LINK SCHEDA RETE 32BIT PCI ETHERNET	41.900
D-LINK SCHEDA RETE FAST ETHERNET PCI 10-100MBit	59.000
TRUST PCI Ethernet Card 100MB	54.900
TRUST PCI Ethernet Combi 10MB	35.900

PalmTop

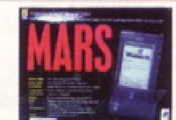
3COM PALM V 3MB ITALIANO



Con la serie V, 3Com continua a seguire la strada intrapresa con la generazione anteriore di palmari. Anche questo modello utilizza il sistema operativo PalmOS, e integra una memoria centrale da 4 MB, e lo schermo a cristalli liquidi beneficia dell'ottimo dispositivo di ingresso dei dati già proposto precedentemente. Oltre alla vasta dotazione software a corredo, è possibile utilizzare tutti i programmi appositamente scritti per questa famiglia di palmtop.

lire **769.000** IVA inclusa

MARS PALMTOP



Basato sul sistema operativo WindowsCE, questo palmare utilizza un processore RISC R3900 a 75 Hz. Ha 8MB di memoria RAM preinstallata, ed un touch screen LCD a cristalli liquidi, capace di una risoluzione di 240 x 320. Internamente integra un modem da 33.6kbps, per garantire anche l'accesso ad Internet e poter così gestire la posta elettronica, grazie anche al software incluso, che comprende anche programmi di tipo PDA.

lire **539.000** IVA inclusa

CASIO CASSIOPEIA E-105	1.269.000

Portatili

ACER TRAVELMATE 513TE



Il TravelMate 513TE è dotato di un Intel Celeron a 400 Mhz, di 64Mb di memoria, di un disco rigido da 4,3Gb e di uno schermo da 13,3" XTFT da 1024x768 con 16 milioni di colori. Troviamo integrati, inoltre, un lettore CD-Rom a 24x, un floppy disk drive da 1,44Mb e un modem/fax a 56K. Le batterie agli Ioni di Litio hanno 4 ore d'autonomia ed il software precaricato è Windows 98.

lire **3.919.000** IVA inclusa

ORDINA SUBITO!

Tel. verde 147.50.50.70
Fax verde 147.50.50.90



COMPUItaly®

La casa dell'informatica per gli italiani

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ACER 506 DX

Il TravelMate 506DX è un All-in-One della serie Entry level, dotato di una CPU Intel Celeron a 466 Mhz con 128Kb di cache, 32Mb di SDRAM, HD da 4,8Gb e schermo da 12,1" HPA da 800x600 True Color. Sono integrati un lettore CD-Rom a 24x, un floppy disk drive da 1,44Mb e un modem/fax a 56K. Le batterie al NiMH toccano le 3 ore d'autonomia. Il software precaricato è Microsoft Windows 98.



lire **2.659.000** IVA inclusa

ASUS NOTEBOOK L7223 CON BORSA	3.519.000
ASUS NOTEBOOK L7300 CON BORSA	4.219.000
ACER TRAVELMATE 514 T	3.919.000
ACER TRAVELMATE 333 T	5.979.000
ACER TRAVELMATE 512 T	3.399.000
ACER TRAVELMATE 513 T	3.599.000
ACER TRAVELMATE 517 TE	4.529.000
ACER TRAVELMATE 518 TX	5.669.000
ACER TRAVELMATE 506 T	3.179.000
ACER TRAVELMATE 505 T	3.079.000
COMPAQ ARMADA 1500C	3.359.000
COMPAQ ARMADA 1750	4.259.000
COMPAQ PRESARIO 1246	2.679.000
HP OMNIBOOK XE2	2.859.000

Scanner

ACER SCAN 620P

L'ACERSCAN 620U è un veloce scanner piano A4 a colori e monocromatico a passaggio singolo. La risoluzione ottica è di 600x1200 dpi, mentre quella massima interpolata di è di 19200x19200 dpi. La profondità colore è di 36 bit e la velocità di scansione è di 5 sec per l'anteprima. L'interfaccia è parallela bidirezionale. In dotazione troviamo i software OCR Xerox Textbridge, Ulead Photo Express e Copier.



lire **169.000** IVA inclusa

EPSON PERFECTION 1200 PHOTO

Scanner piano A4 a colori e monocromatico a passaggio singolo, dotato di lettore per negativi e positivi. La risoluzione ottica è di 1200x2400 dpi, mentre quella massima arriva a 9600x9600 dpi con interpolazione. La profondità colore è di 36 bit. L'interfaccia è USB, compatibile Windows 98 e iMac/Power Macintosh G3. In dotazione troviamo i software Adobe Photoshop 5.0 LE, Adobe PageMill, EPSON Personal Copy, EPSON Instant PhotoPrint, TextBridge Classic 2.0.



lire **609.000** IVA inclusa

TRUST EASY CONNECT 19200 PLUS

Questo scanner piano a colori A4 a singolo passaggio è ideale per gli utenti Internet, per digitalizzare immagini e spedirle via e-mail. La risoluzione ottica è di 600x1200 dpi, quella massima interpolata è di 19200 dpi, a 30 bit di colore. La connessione al PC avviene tramite porta parallela. In dotazione troviamo, l'adattatore CA, parallelo ed i software TextBridge Classic 2.0 e Adobe PhotoDeluxe 2.0.



lire **139.000** IVA inclusa

ACER SCAN 320U	169.000
ACER SCAN 620S	369.000
ACER SCAN 620ST	479.000
ACER SCAN 620U	269.000
ACER SCAN PRISA 320P	139.900
AGFA SNAPSCAN 1212P	279.000
AGFA SNAPSCAN 1212U	319.000
AGFA SNAPSCAN 1236PC	459.000
AGFA SNAPSCAN TOUCH USB	339.000
CANON CANONSCAN FB 630P	199.000
EPSON GT 9600 SCSI	1.259.000
EPSON PERFECTION 1200 SCSI	519.000
EPSON PERFECTION 1200 USB	419.000
EPSON PERFECTION 610 USB	279.000
HP SCANJET 3200C	209.000
HP SCANJET 4100C USB	309.000
HP SCANJET 5200C	479.000
HP SCNJET 4200C USB	389.000
LG 600P	159.000
LG 600U	189.000
PRIMAX COLORADO 9600P	139.000
PRIMAX COLORADO USB 19200	179.000

Schede audio

CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI 2 SPEAKER	52.900
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE PLATINUM RETAIL	459.000
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE RETAIL	349.000
GUILLEMOT MAXI STUDIO ISIS	1.049.000

CREATIVE SOUND BLASTER LIVE PLAYER 1024

Basata sul processore musicale EMU10K1, offre una polifonia a 1024 voci (64 hardware) su 48 canali MIDI con 128 strumenti e 10 banchi di percussioni. Gestisce fino a 32MB di campioni nella memoria di sistema, e supporta effetti digitali in tempo reale.I 121 canali audio disponibili integrano le possibilità di missaggio, ed il posizionamento a 360° della sorgente sonora. I connettori d'uscita sono la porta MIDI/Joystick standard, Line IN, MIC IN, 2 connettori Line OUT ed una uscita digitale.



lire **169.000** IVA inclusa

GUILLEMOT MaxiSound Fortissimo Yamaha YMF744 PCI	90.900

Schede audio/video

CREATIVE Dxr3 UPGRADE CARD	499.000
GENIUS VIDEO WONDER PRO II V2	199.000
MATROX BOX ESTERNO TV TUNER PER MARVEL	239.000
MATROX RAINBOW RUNNER SERIE G	359.000

Schede madri

ABIT BE6 II single Pent.III i440BX AGP ATA66 ATX	359.000
ABIT BE6 single Pent.III i440BX AGP ATA66 ATX	319.000
ABIT WB6 single Pent. III i810E 133Mhz ATA66 ATX	349.000
ASUSTEK K7M single K7 Ahtlon AMD-751 ATX	399.000
ASUSTEK M/B P3V4X 133MHz ATX	279.000
ASUSTEK MB P3B-F CHIPSET 440-BX	319.000
ASUSTEK MB P2L97 i440-LX ATX	229.000
ASUSTEK MB PIII CHIPSET i820 P3C2000	389.000
COMMATE MB P3WMA CHIPSET i810 AUDIO, VIDEO ATA66 ATX	209.000
MICROSTAR MB MS-6167 CHIPSET AMD-75X ATHLON ATX	419.000
QDI COMPUTER MB P6I440BX BRILLIANX 1S i440-BX ATX 4PCI, 3ISA	219.000
SOYO MB 6BA+IV CHIPSET i440 BX + UDMA66	249.000
SOYO MB SY-6VBA 133MHz ATX	189.000

Schede video

3DFX VOODOO3 3500 TV AGP 16 MB

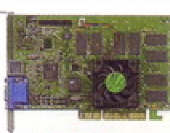
E' l'ultimo modello della serie Voodoo3 prodotta da 3dfx. Oltre al processore grafico Voodoo3 3500 questa versione presenta un sintonizzatore TV per vedere e catturare immagini televisive. Si collega allo slot AGP 2x e raggiunge una risoluzione massima di 2046 x 1536 in 16 milioni di colori, grazie anche al Ramdac interno di 350MHz. La quantità di memoria installata è di 16 MB di tipo SDRAM.



lire **549.000** IVA inclusa

CREATIVE 3D BLASTER RIVA TNT2 M64 32 MB AGP

Questa scheda rappresenta l'offerta entry-level, di Creative per le schede video destinate principalmente al mercato casalingo. Monta un chip grafico RIVA TNT2 M64, con 32 MB di SDRAM e di un RAMDAC da 300 MHz. La risoluzione massima è di 1920 x 1200 con 16 milioni di colori a 60 Hz, e si collega tramite il connettore AGP 4x. Supporta le librerie grafice DirectX e OpenGL.



lire **239.000** IVA inclusa

CREATIVE 3D BLASTER RIVA TNT2 ULTRA GAMER

Creative propone una delle migliori schede video per il videogiocatore più esigente grazie al nuovo chipset Riva TNT2 ULTRA a 128 bit, con RAMDAC a 300 MHz. Dotata di ben 32 MB di memoria SDRAM sincrona con una capacità di calcolo fino a 9 milioni di triangoli al secondo. Supporta una risoluzione massima di 2048x1536 a 60Hz



lire **319.000** IVA inclusa

3DFX VOODOO 3 2000 AGP	229.000
3DFX VOODOO 3 3000 AGP TV OUT	329.000
ATI ALL IN WONDER 128 16MB AGP	429.000
ATI ALL IN WONDER 32MB AGP	599.000
ATI RAGE FURY 32MB TV-OUT AGP	339.000
CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 32MB AGP	469.000
CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE PRO	599.000
GUILLEMOT 3DProph. DDR GEFORCE 256 32MB AGP 4X Tv	749.000
GUILLEMOT 3DProphet GEFORCE 256 32MB AGP 4X Tv-Out	609.000
GUILLEMOT Cougar Video Edition TNT2 M64 32Mb AGP	399.000
GUILLEMOT MaxiGamer Xentor RivaTNT2 Ultra 32MB AGP	369.000
MATROX MARVEL G400 16MB SGRAM 300MHz DUALHEAD AGP	719.000
MATROX MILLENNIUM G200 16MB OEM AGP	239.000
MATROX MILLENNIUM G400 16MB SH OEM AGP	249.000
MATROX MILLENNIUM G400 32MB DH OEM AGP	379.000
MATROX MILLENNIUM G400 32MB DH RETAIL	429.000
MATROX MILLENNIUM G400 MAX DH 32MB AGP	529.000
MATROX PRODUCTIVA G100 8MB OEM AGP	149.000

Stampanti Ink-Jet

EPSON STYLUS COLOR 660

Stampante di qualità fotografica con tecnologia EPSON Micro Piezo, semplice da utilizzare. La risoluzione è di 1440 dpi, mentre la velocità di stampa è di 3,5 ppm a colori. La stampante è inoltre dotata di EPSON PhotoEnhance 4, utile funzione per l'elaborazione delle immagini che migliora la resa in stampa di soggetti acquisiti a bassa risoluzione. Con la stampante sono forniti Corel Print House Magic 4.0 e un set carta.



lire **279.000** IVA inclusa

HP DESKJET 610C

La DeskJet 610C è una stampante parallela a getto d'inchiostro a colori, capace di raggiungere la risoluzione di 600x600 dpi in b/n e 600x300 dpi a colori. Con la cartuccia opzionale Photocartridge si ottengono stampe di qualita' fotografica in esacromia. La velocità di stampa è di 5 ppm in b/n e fino a 2,5 ppm a colori. In dotazione troviamo due cartucce: una del nero ed una colore.



lire **199.000** IVA inclusa

CANON BJC - 5100	399.000
CANON BJC 1000	149.000
CANON BJC 2000	199.000
CANON BJC 6000	449.000
CANON BJC 6100	489.000
CANON BJC-50	749.000
CANON BJC-5500	1.219.000
CANON BJC-7000	349.000
CANON BJC-7100	669.000
CANON BJC-80	449.000
EPSON STYLUS COLOR 1160	799.000
EPSON STYLUS COLOR 1520	1.299.000
EPSON STYLUS COLOR 3000	3.379.000
EPSON STYLUS COLOR 460	229.000
EPSON STYLUS COLOR 740 TRASPARENT BLUE	359.000
EPSON STYLUS COLOR 760	409.000
EPSON STYLUS COLOR 860	539.000
EPSON STYLUS COLOR 900	639.000
EPSON STYLUS PHOTO 1200	899.000
EPSON STYLUS PHOTO 750	449.000
EPSON STYLUS PHOTO EX	639.000
HP DESKJET 710C	279.000
HP DESKJET 815C	389.000
HP DESKJET 880C	469.000
HP DESKJET 895 Cxi	559.000
HP DESKJET 970 Cxi	699.000

Stampanti Laser B/N

CANON LBP-800 LASER A4	659.000
EPSON EPL-5700	799.000
EPSON EPL-N2700	3.739.000
HP LASERJET 1100A	1.039.000
HP LASERJET 3100	1.579.000

Tastiere

LOGITECH DELUXE KEYBOARD	41.900
LOGITECH INTERNETKEYBOARD	51.900
LOGITECH TASTIERA+MOUSE CORDLESS DESKTOP	199.000
LOGITECH TASTIERA CORDLESS ITOUCH	139.000
LOGITECH TASTIERA+MOUSE CORDLESS DESKTOP PRO	209.000
MICROSOFT INTERNET KEYBOARD ERGONOMICA	49.000
TRUST DIRECT ACCESS KEYBOARD	39.000

WebCam

PHILIPS VESTA USB

La videocamera PC Philips Vesta, permette la cattura di foto istantaneg. E' dotata di un sistema di digitalizzazione a 24 bit a 16,7 Milioni di colori. Alla risoluzione massima, che è di 640 x 480, ha una velocità di acquisizione di 15 fotogrammi al secondo, che sale a 30 se si usa una risoluzione più bassa. Si collega al PC tramite la porta USB, ed è dotata di microfono incorporato e del tasto per scattare delle foto digitali.



lire **149.000** IVA inclusa

CREATIVE VIDEO BLASTER WEBCAM 3 USB	179.000
CREATIVE VIDEO BLASTER WEBCAM GO	279.000
LOGITECH QUICKAM WEB	179.000
LOGITECH QUICKCAM EXPRESS	84.900
LOGITECH QUICKCAM PRO USB	249.000
PHILIPS VIDEOCAMERA VESTA PRO USB	169.000
TRUST SPACEC@M USB	39.000

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

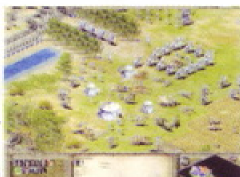
PLAYSTATION

E "Il" calcio approdò su Ps2

Si preannuncia un successo, addirittura un capolavoro. La notizia di *Jikkyou World Soccer 2000* eletto miglior simulazione calcistica in assoluto non stupirebbe nessuno, fosse anche per la sola evoluzione grafica rispetto agli altri episodi, già prossimi alla perfezione in quanto a gameplay. Ma qualcos'altro, sempre a proposito della produzione Konami, desta una maggior attenzione: la straordinaria varietà di modalità di gioco, che, passando per i classici campionati e playoff, arriveranno agli scenari e alla cosiddetta modalità olimpica. Le squadre saranno inoltre etichettate dal loro nome reale e così i giocatori, benchè "solo" cento siano le nazioni coperte dalla simulazione Konami. Non ci è dato conoscere ulteriori particolari, che non mancheremo di comunicarvi sempre qui, sulle pagine di J.
Notizia dell'ultim'ora: il gioco è stato posticipato, non vedrà più la luce il 4 marzo, ma a data da decidersi...

PC WINDOWS

UN SUCCESSONE PER AGE OF EMPIRES II



Clamoroso successo per *Age of Empires II:The Age of Kings*, lo strategico in tempo reale della Microsoft, che raggiunge il traguardo dei 2 milioni di copie vendute nel mondo. La diffusione del gioco è confermata dall'oltre mezzo milione di giocatori che si sfidano ogni mese nella Microsoft Gaming Zone. *Age of Empires II* si svolge in oltre mille anni di storia, dalla caduta dell'impero romano fino al medioevo, si possono controllare 13 civiltà ed alcune missioni si basano su personaggi storici realmente vissuti come Giovanna d'Arco, William Wallace e Ghengis Khan.

TAKE TWO NEL MONDO LINUX

Linux rappresenta l'altra faccia degli utenti PC, molto meno pubblicizzato e diffuso dei vari sistemi Windows, ma che offre una gestione delle risorse molto più ottimizzata e parsimoniosa. Da alcuni mesi alcune software house hanno deciso di investire nel settore Linux, che anche grazie al tam tam via Internet si sta sempre più diffondendo.
Take Two, attivissimo publisher nel settore videoludico, ha da poco pubblicato 100 Great Linux Games Vol. 1, una raccolta di solitari e altri giochi molto elementari, questo è solo l'inizio, entro la fine dell'anno saranno pubblicati due nuovi giochi per possessori di Red Hat 6.0 o successivi.

GAME BOY COLOR

Il kit di sviluppo del Gba!

La data d'uscita della futura console portatile Nintendo si avvicina, e infatti cominciano a emergere nuovi e interessanti dettagli: il kit di sviluppo della suddetta console sarà realizzato dalla Cygnus Solutions, una società che ha già prodotto alcuni kit di sviluppo per delle terze parti Nintendo. In questo modo i capoccia della grande N ritengono di creare un kit dotato di una notevole facilità d'uso per le varie software house che, in un modo o nell'altro, hanno già avuto occasione di utilizzare un kit della Cygnus Solutions.

NINTENDO 64

CONKER È RISUSCITATO!

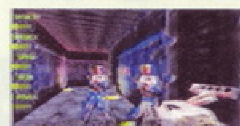


Twelve Tales: Conker 64 è un gioco che, come *Banjo-Tooie*, è stato annunciato parecchio tempo fa dalla Rare, ma di cui in seguito non se ne è più saputo niente. *Conker64* era un platfrom 3D in una fase avanzata di sviluppo, ma la sua estrema somiglianza con *Banjo-Kazooie* aveva indotto gli sviluppatori a bloccare il progetto. Tuttavia tra non molto uscirà *Conker's Bad Fur Day*, un platform completamente ridisegnato e totalmente diverso da quel primo abbozzo di gioco. Il titolo dovrebbe uscire durante l'estate, ma a breve termine dovrebbero essere comunicate nuove e interessanti informazioni.

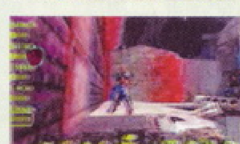
PICCOLI SCREEN SHOT CRESCONO

Giusto due righe per rendervi partecipi di alcuni nuovi screen shot che riguardano uno tra i giochi più attesi per Nintendo 64: *Daikatana 64*.
L'attesissimo sparatutto promette decisamente bene: guardate con i vostri occhi.









BREVI DREAMCAST

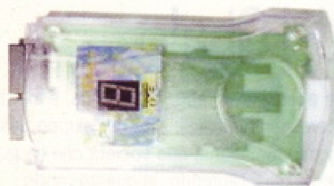
RITORNA LA CLIMAX

Era un po' che non si sentiva parlare della Climax Graphics e invece ecco che a sorpresa arriva la notizia, al momento non ancora confermata, di un suo nuovo progetto per Dreamcast. Il primo pensiero va subito ad un possibile seguito di *Blue Stinger* ma sembra che, pur riprendendo il gameplay di quest'ultimo, il nuovo gioco denominato provvisoriamente *Project JETBS*, sarà un action/adventure inedito.

SEGA E GP: DIVORZIO ANNUNCIATO

Le voci circolavano già da tempo ma ora è praticamente ufficiale: Sega e Giochi Preziosi hanno "divorziato". Dopo diversi anni di collaborazione, Sega non si appoggerà più alla GP per la distribuzione dei suoi prodotti in Italia.
Al momento in cui scriviamo non si hanno notizie certe su chi subentrerà come distributore ufficiale, anche se nell'ambiente si fa da più parti il nome dell'Halifax. Il prossimo mese sapremo forse dirvi di più.

DREAMCAST



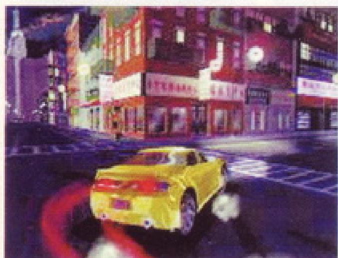
La nuova visual memory

Una delle principali e più frequenti critiche rivolte alla Visual Memory originale per Dreamcast è che è troppo poco capiente, e obbiettivamente non si può non essere daccordo. Finchè si hanno 2 o 3 giochi si riesce ancora ancora a farsela bastare, ma con l'aumentare dei titoli nella propria ludoteca, diviene indispensabile l'acquisto di una seconda, e poi di una terza VMS (o VMU). Da Hong Kong è arrivata finalmente un'alternativa piuttosto interessante: una memory card senza display ma con ben 16 mega di spazio e la possibilità di essere collegata al PC... Da prendere in considerazione.

PLAYSTATION

Due racer da take two

Sono in fase di sviluppo per PS2, due giochi di guida dalle tendenze fortemente arcade. Il primo, Midnight Club, ambientato tra le affollate strade di alcune metropoli, il secondo, Getaway, vi metterà al volante di rumorose Dune Buggy, che guiderete in suggestivi percorsi sterrati.



CLASSIFICHE

(fonte: The Magic Box, PCData)

TOP TEN GIAPPONE CONSOLE

1. Bio Hazard Gun Survivor (Capcom – PlayStation)
2. Popolocrois Story II (Sony – PlayStation)
3. Accompaniment Anywhere - Addition Disc (Sony – PlayStation)
4. Pocket Monster Silver (Nintendo – Game Boy)
5. Crazy Taxi (Sega – Dreamcast)
6. Pocket Monster Gold (Nintendo – Game Boy)
7. Donkey Kong GB - Dinky Kong & Dixie Kong (Nintendo – Game Boy)
8. Card Captor Sakura: Crow Card Magic (Arika – PlayStation)
9. Virtual Pro Wrestling II - Royal Road Succession (Asmik – Nintendo 64)
10. Roommania #203 (Sega – Dreamcast)

TOP TEN COIN-OP GIAPPONE

1. Crisis Zone (Namco)
2. Power Smash (Sega)
3. Virtua Striker 2 Version 2000 (Sega)
4. Dead or Alive 2 (Tecmo)
5. Mr. Driller (Namco)
6. Dance Dance Revolution 3rd Mix (Konami)
7. Emergency Call Ambulance (Sega)
8. Strider 2 (Capcom)
9. Tekken Tag Tournament (Namco)
10. Samba de Amigo (Sega)

TOP TEN PC AMERICA

1. Who Wants To Be A Millionaire (Disney)
2. MP Roller Coaster Tycoon (Hasbro Interactive)
3. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings (Microsoft)
4. Quake III Arena (Activision)
5. Barbie Generation Girl Gotta Groove (Mattel Interactive))
6. Deer Hunter III (GT Interactive)
7. Toy Story 2 Action Game (Disney))
8. Frogger (Hasbro Interactive)
9. Sim City 3000 (Electronic Arts)
10. Microsoft Flight Simulator (Microsoft)

MOST WANTED J

1. PlayStation 2 (Sony – Ehr...)
2. Ridge Racer V (Namco – PS2)
3. Black &White (Lionhead – PC)
4. GP3 (Hasbro – PC)
5. Jikkyou World Soccer 2000 (Konami –PS2/DC)

C'ERA UNA VOLTA...

Novità del passato

di Alessandro Casini

10 ANNI FA

Inizia durante l'estate lo scontro per il dominio delle sale giochi. Tra i contendenti principali ci sono due software house storiche, ovvero la Capcom e la Konami e nell'arena si sfidano il già campione d'incassi *Teenage Mutant Ninja Turtles* e *Mercs*, praticamente il sequel "apocrifo" di *Commando*. Alla fine le tartarughe mutanti la spuntarono, tuttavia *Mercs* divenne uno dei titoli più giocati e diffusi della stagione.

La Snk distribuiva il suo ultimo coin-op prima di buttarsi appieno nella produzione per Neo Geo. Il gioco *era Beast Busters*, uno dei pochi shooter a supportare ben 3 postazioni di gioco.

5 ANNI FA

Usciva nel periodo estivo Windows 95 e, nel bene e nel male, i PC non sarebbero stati più gli stessi. A conti fatti la campagna pubblicitaria statunitense del sistema operativo Microsoft è da considerarsi una delle più imponenti in assoluto nel campo del software.

Gli screenshots di un gioco fanno gridare al miracolo e ridanno fiducia in quello che sembrava un accrocchio non proprio utilissimo ovvero l'MMX. Il gioco era *Unreal*, peccato che, a seguito di ritardi mostruosi, il gioco fosse destinato a uscire anni dopo e che l'MMX tuttora non sia usato praticamente da nessuno, nonostante sia incluso di default nei processori Pentium della Intel.

Dopo secoli di posticipi arriva *Mech Warrior 2* della Activision, peccato che, nonostante il grande successo, i diritti di sfruttamento del materiale della FASA fossero destinati a scadere entro breve, costringendo la software house per il sequel a realizzare uno pseudo spin off ovvero *Mercenaries*.

IN ARRIVO V-RALLY 2

L'attesissimo seguito del mitico *V-Rally* è ormai alle porte anche su Dreamcast. Il titolo, che dovrebbe arrivare nei negozi a maggio, vanterà ovviamente una grafica degna del 128-bit Sega. Sia le vetture sia i fondali hanno subito un pesante restyling, ogni vettura sarà costituita da oltre 2000 poligoni, tutte le texture saranno in hi-res e non mancheranno ovviamente l'environment mapping ed i principali effetti grafici supportati dalla console. Gli appassionati possono cominciare a scaldare i motori!

READY 2 RUMBLE 2

Qualche indiscrezione era già trapelata ma ora è ufficiale, Midway ha confermato l'esistenza del seguito di *Ready2Rumble*, l'originale titolo boxistico che tanto successo ha raccolto anche su Dreamcast.

Non sono state rilasciate molte informazioni ma, oltre al prevedibile miglioramento grafico, è lecito aspettarsi nuovi personaggi e nuove tecniche di combattimento. Non mancheremo di tenervi informati


i fantastici
CDROM
La straordinaria opera multimediale per scoprire il Giubileo e le meraviglie della città eterna
A sole
L.19.900
il Giubileo
In edicola
La guida interattiva al Giubileo del 2000
Basilica di San Paolo Fuori le Mura
Basilica di San Giovanni in Laterano
Basilica di Santa Maria Maggiore
Le altre mete del Giubileo del 2000
Un eccezionale Cd-Rom che vi guiderà passo passo nella storia del Giubileo; cenni storici, i Papi e gli Anni Santi, le basiliche patriarcali, la Porta Santa, i Pellegrini, il Giubileo del 2000 (calendario degli eventi, numeri utili), che fanno da cornice ad uno straordinario tour multimediale della città di Roma. DA NON PERDERE!!!
Edizioni Master

@ J MAIL

Scrivete a:
J MAIL - Redazione J
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
oppure via e-mail a stef@edmaster.it

La febbre... la linea conduttrice di questo appuntamento con la J -Mail. Ce n'è tanta in giro, fin troppa, per i miei gusti, visto che sto scrivendo avvolto in due plaid, col termometro che minacciosamente si aggira sui 39 gradi centigradi e con un naso che perde così tanto da richiedere l'intervento di Super Mario per essere arginato. Lanciato un segnale di vera solidarietà con tutti gli altri lettori influenzati come me, rivolgiamo le nostre attenzioni verso un'altra febbre, che sta prendendo migliaia di persone nel mondo, e che raggiungerà il suo apice il 4 Marzo prossimo venturo, data che moltissimi hanno segnato sui loro calendari come un vero e proprio avvento. Sta arrivando. Milioni di poligoni al secondo. Possibilità di leggere i film su DVD. Una grandiosa eredità ricevuta dalla sua "mammina" a 32 bit. E un bel logo "Sony". PlayStation 2 sarà tra noi videogiocatori tra meno di un mese, e quando uscirà questo numero di J i nostri "cuginetti" del Sol Levante staranno già testando questa fantomatica ottava meraviglia del mondo. Quindi, questo sarà l'ultimo numero della J -Mail che tratterà PS2 come "futuro", anzichè come "presente": una specie di soglia che vorrei attraversare con voi lettori nel modo più costruttivo possibile, per valutare assieme l'ampiezza di questo salto nel futuro del divertimento videoludico. Nell'attesa, torno a svernare con le mie aspirine. Saluti.

Stefano Castelli

IL DILEMMA DEI VOTI

"[...] Per quanto riguarda i voti che date ai giochi, secondo me sono ancora troppo alti, dovete tenervi più bassi e creare un divario più grande tra giochi belli e brutti per consentire a noi poveri utenti di scegliere meglio senza prendere sole (fregature, per i meno informati; ndStef)"

"[...] Le votazioni sono come al solito troppo alte !!!! visto che siete all'inizio, cercate di non affibbiare voti altisonanti a tutti i giochi appena discreti (anche se ho notato una certa decenza nelle famose medaglie -anche se sonic adventure non l'ho provato -), troppi 8 e 8 e 1/2 ! Noi i giochi li dobbiamo comprare !!!!"

"[...]Credevo che almeno voi vi foste più severi nel giudicare i giochi, mentre vedo che anche sulla vostra neonata i voti sopra il 7 fioccano: certe esagerazioni minano la libertà di acquisto del lettore, che vorrebbe affidarsi a dei professionisti per farsi consigliare il gioco con cui passeranno piacevoli ore: siate più severi, e ne guadagneremo tutti"

"[...] Non so perchè, però in generale ho avuto l'impressione che i voti in media siano piuttosto altini, per lo meno per come giudicate i giochi: cioè, non potete dirmi che qualcosa che giudicate con un 8 è "una produzione molto simile al suo predecessore, con poche innovazioni e afflitto da una ripetitività non comune"... Certo, so che le recensioni non sono altro che espressioni personali del redattore, però sembra quasi che il gioco sia recensito da una persona e il voto sia piazzato lì da un'altra..."

Così i lettori Nebula 43, Federico Boschetti, GianluX, e Giacomo Psycowood ci comunicano il loro dissentire sui voti che noi di J diamo ai videogiochi che recensiamo. Che dire, il dilemma dei voti, o meglio, il dramma dei voti in una rivista di videogame è capace di generare terribili guerre redazioni: è un problema che affrontiamo a ogni chiusura di numero, quando ci accorgiamo che la media totale dei voti è troppo alta.
O meglio, una volta pensavamo che era troppo alta. Ma adesso, analizzando bene la reale qualità dei giochi che ci arrivano sotto mano, ci rendiamo conto che tale media non è "troppo alta", ma semplicemente è... "alta"!
Senza voler scendere in merito al metodo con cui andrebbero calcolati i voti (altrimenti non basterebbe un numero intero di J), per un qualche strano processo di selezione o quant'altro, almeno secondo me i voti alti che trovate sulle recensioni sono all'80% dei casi meritati dalle produzioni che abbiamo analizzato. A prescindere però dal fatto che quando si tratta di stangare nessuno dei redattori si tira indietro (anzi, lo fanno con un certo gusto...), e i voti dati nel secondo numero a Dragon Valor, South Park, Star Gladiator 2 *e* Warpath *sono indicativi. Considerate poi tutti i formati di cui J si occupa: ogni mese scartiamo dalle recensioni alcuni giochi perchè reputati inferiori a tanti altri, per cui invece di rubare pagine a titoli più meritevoli preferiamo operare una scelta simile. E d'altronde abbassare alcuni dei voti considerati troppo alti sarebbe scorretto verso la qualità stessa dei giochi recensiti, fermo restando però che per comprendere bene la qualità del gioco è molto più importante leggere recensione e commento, piuttosto che basarsi sul solo voto scolastico.*

J AI RAGGI X: SITUAZIONE CRITICA?

J: l'ho pijiata. Più che per altro, ci sono praticamente andato a sbattere contro e ho detto "ma si, famose 'sto viaggio".
A una prima letta, non scrupolosissima ma nemmeno troppo

J - TOPICS

Ossia, gli argomenti caldi del mese, su cui dovrete sbizzarrirvi. Al lavoro!

- Lara Croft su Dreamcast: l'avreste mai detto?
- Ma quali sono i veri giochi di ruolo per computer?
- I Pokemon invadono anche l'Italia
- Gran Turismo 2: soddisfatti o rimborsati (col cavolo)?
- Ascension: delizia o delusione?

SE LA POSTA NON BASTA

Questo trafiletto è riservato ai navigatori della Grande Rete: fatevi fagocitare dal marasma e gettatevi nelle fauci del canale ufficiale di chat di Joypad. Collegandosi ogni giorni dalle 22.00 in poi (**server: irc.filmaker.it, canale #j**), avrete la possibilità di dialogare con sana violenza con qualche redattore di J, o perlomeno con altri patentati assassini amanti dei videogiochi. Non tiratevi indietro, la Rete vi Attende.

DI STEFANO CASELLI stef@edmaster.it



superficiale, il mio giudizio è: gli concedo il numero due. In altre parole, posso provare a comprare pure il numero 2, per vedere se le mie sono solo impressioni oppure c'è qualcosa di vero sotto.

Perché a me onestamente la rivista sa come di "tirato via", non so se afferri... manca di un qualcosa. Per esempio, la scelta di occuparsi di tutto il panorama consolistico & computeristico, nonché di internet, hardware, anime e GDR sarebbe encomiabile... se solo la rivista avesse trecento pagine.

Così com'é lascia assai a desiderare, non ci sono molti argomenti e quelli che ci sono vengono trattati in modo a mio avviso non troppo esaustivo. Sacrificare qualche rubrica a vantaggio della qualità delle rimanenti, oppure lavorare 80 ore al giorno: secondo me sono queste le alternative. Siccome siete baldi giovini, opterei per la seconda ^__^.

Diciamo che l'idea è buona, ma dovete ancora applicarvi al meglio.

Così ho detto.

Francesco Marzot a.k.a. Grifter the masked gen-active

Vedi Francesco, se analizzi J rispetto a moltre altre (valide o meno) riviste che trovi in edicola, è quasi naturale che risulti "strana". Tu identifichi questo "essere strana" con la voglia di coprire tutto lo scibile videoludico senza però riuscirci come si deve, e da questo nasce la tua gradita osservazione. Secondo me, che ho seguito il timone di J fin dai primi giorni, la rivista è nata per essere esattamente così com'è: una rivista di videogiochi. E J è una rivista di videogiochi. O meglio, non è solo il gruppo di recensioni e anteprime che trovi in molte altre testate. J vuole bisbigliare novità e informazioni relative a tutti gli aspetti del mondo dei videogiochi, scegliendole con una certa cura e offrendo al lettore solo il meglio che riusciamo a trovare. Che questa scelta sia più o meno gradita ai lettori è ancora da capire, ma di certo preferiamo fare così piuttosto che creare la rivista di 300 pagine che giustamente tu immagini, nei cui articoli moltissimi lettori si perderebbero, giungendo presto a noia prematura.

Passo la "parola" a Mattia, che vorrebbe rispondere di persona a Francesco (per questa volta l'intrusione passi...), mentre io chiedo agli altri lettori ulteriori impressioni sull'argomento suscitato da Francesco.

[Ricevere una bella mail di critiche (meglio, di consigli) fa sempre bene, perché testimone di un certo "attivismo" da parte dei lettori. Il problema principale di J, secondo il tuo parere, è la mancanza di completezza. Uhm, penso che tutta la questione ruoti attorno al concetto di "completezza" stesso. Ovvero: completezza vuol dire recensire tutti e duecento i giochi usciti in un mese per ogni console e PC esistente? Forse. Completezza vuol dire invece dare un'idea più che esaustiva di un mercato

LA LETTERA DEL MESE

L'INFORMAZIONE DISINFORMATA

Ciao, caro Stefano.

Io non ti conosco, ma da come hai risposto ai messaggi del mese scorso mi sembri un tipo "a posto" (e qui non sai quanto ti sbagli... ndStef) e anche piuttosto simpatico. Il motivo per cui ti scrivo non è quello di farti complimenti a nastro, cuccandomi così il gioco del mese (nessuno lo "cuccherà" mai così, tranquillo; ndStef)(anche perché l'iniziativa è in fase di "vaglia", dopo alcuni problemi iniziali... NdMatt), ma per farti testimone di un fatto che sta distruggendo il mondo dei videogiochi; lo saprai già, lo sapranno tutti, ma lo voglio ribadire ancora una volta. I videogiochi vengono trattati male.

Una volta questo succedeva solo con i Mass Media, che si scagliavano contro *Carmageddon* o *GTA*. Adesso no. Adesso anche la gente comincia a assumere lo stesso comportamento, ma non solo con i giochi effettivamente violenti. No, anche con i giochi "innocui" come *Starcraft*. Non ci credi? Allora vai in una qualsiasi emeroteca (posto dove si tengono i giornali e le riviste se non sbaglio...) e guardati bene le pagine della posta delle domeniche di gennaio del giornale Avvenire (purtroppo non so su che domenica fosse scritto perchè la mia copia del giornale è ormai andata al macero...) e su una scoprirai un titolo del tipo "proiettili all'uranio" o simile. Da quello che mi ricordo c'era un signorotto che criticava il manuale di Starcraft riportandone alcune parti: "i proiettili all'uranio impoverito sono in grado di trapassare qualsiasi corazza" e poi "un attacco nucleare è in grado di fare molti danni, e le radiazioni rimangono per qualche tempo, infliggendo ancor più danni al nemico"; a questo punto se ne esce con un "e aggiungo io: ai profughi, ai volontari, e ai soldati delle missioni di pace. Spero che ciò serva a far capire che razza di videogiochi circolino in giro e, magari, a far comprare ai nostri figli qualche altro giocattolo per Natale". Ma porca vacca, sei talmente ignorante da non capire che su un pianeta alieno qualsiasi non ci sono profughi e volontari!!!!! Fai di quei confronti con la realtà che sembri fuori di testa!!! Io, al contrario di te, spero che questo serva a far capire che sei un emerito ignorante in materia, e anche un pò Illogico. Se ci avessi giocato avresti visto che non ci sono i "profughi, i volontari e i soldati delle missioni di pace".

Sono davvero stanco di questa situazione. Sto pensando di fare qualcosa, ma da solo non ce la posso fare. Per idee, chiarimenti associazioni e proposte, l'indirizzo esatto è zonche@tiscalinet.it, quindi scrivete quello che pensate in merito e quello che fareste voi lettori

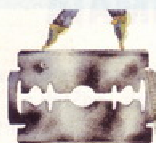
Ci si vede.

Zonchettoni Juice

Olà, signor Juice. Grazie per i complimenti, e soprattutto per la ragionata lettera, molto sincera e "verace", che pubblico con gran piacere. Direi che, a parte un'esagerazione quando dici che il fenomeno potrà distruggere i videogiochi, il tuo discorso è sensato e allarmante, ma se ci pensi bene tutti questi fenomeni erano da mettere in conto. I videogiochi ce l'hanno fatta: dopo anni e anni di gavetta sono diventati a tutti gli effetti attori di primo piano della vita di tutti i giorni, al pari con stampa, TV, politica e quant'altro animi le nostre piatte esistenze (?). In tal veste, eccoli dunque alla mercede della scienza infusa, della stampa onniscente, dei media giudici superiori e delle "malelingue".

Così come semplici storie umane attirano quindi gli occhi e le penne indiscrete di giornalisti e reporter, ugualmente i videogame sono adesso tenuto sott'occhio per carpire questa o quella trasgressione alle leggi che regolano l'umana morale: tutto fa scoop, tutto fa notizia, tutto pur di farsi notare, a quanto pare. Un discorso che vale per una donna che fugge col fidanzato della figlia, vale per l'ennessimo scandalo politico, non vedo perchè non possa valere per l'ultimo videogame che sta mietendo migliaia di fan: tutto è cibo, per una macchina come quella dei Media che è sempre, sempre affamata.

SCRIPTA MANENT



GIOVENTU' CANNIBALE

Ammaniti, Brancaccio, Caredda, Galiazzo, Governi, Luttazzi, Nove, Pinketts, Massaron e altri. (Einaudi Tascabili Stile Libero, L.14.000)

[...Si sa che il moralismo è quella pulsione sadica che spinge chi ne è vittima a conservare i propri cadaveri negli armadi altrui....Il moralista è in grado di suddividere il mondo, con la sola forza delle proprie sentenze, tra ciò che è ammesso e giusto e ciò che va condannato...]. Lo stesso moralismo che ha ritirato dal commercio *Resident Evil 2*, lo stesso moralismo che punta il dito ai videogiochi e li inquisisce, prescindendo da qualsiasi forma di conoscenza e portando a stendardo la più inetta disinformazione, lo stesso moralismo che accusa gli altri di una volontà nociva per la società che lo circonda, senza una mente cosciente alla base dei ragionamenti, qui soppiantati da sterili principi. Fate voi. Gioventù cannibale racchiude l'irriverenza dei migliori autori letterari italiani, figli di *Pong* o *Space Invaders*, è in grado di creare scompiglio nella roccaforte letteraria, che spesso volta le spalle a determinati temi, quali splatter, pulp ed horror generico. Sulle note di Tarantino o King sanno danzare come nessun altro, senza alcun complesso, senza falsi moralismi, raccontano la realtà più cruda, nera e rossa, di vicoli popolati magari da Jill Valentine, di ordinarie follie giovanili. Appaiono sfrenati, eccessivamente schietti a volte, ma veri, genuini e soprattutto difensori di un nuovo stile letterario, il pulp italiano, che stenta ad attecchire nelle librerie di periferia e non. Una triste e sfrenata narrazione che spesso volge uno sguardo al retrogaming, che pare intrecciarsi a volte con la follia di un Bar Sport ed i suoi coin-op...[Un tempo andavi al cinema e vedevi la vita sugli altri pianeti e c'erano tartarughe atomiche in tohoscope ed eroi mascherati ed imperi segreti che complottavano nelle viscere della terra e se eri fortunato, se eri davvero fortunato, riuscivi a vederti "Il pianeta degli uomini spenti" e "I Diafanoidi vengono da Marte" nello stesso pomeriggio, nello stesso cinema. Ora invece la gente paga per vedere delle cose luccicanti il cui budget asomiglia al fatturato annuale della Matshushita Electric oppure delle cose sensibili in bianco e nero con i sottotitoli. E non voglio dire che questi signori non sappiano fare il loro lavoro, ma non è più la stessa cosa, nossignore, non è proprio più la stessa cosa]. Una allegra combriccola di giovani autori, che rifiuta il macero clericalismo che pervade la massa e che riesce a sottolineare i luoghi comuni di generazioni di video e non giocatori [Transformers, mezzi meccanici che si trasformano in robot e viceversa. Il mondo dei Transformers è un mondo trasformato. C'è molto di più di quel che salta all'occhio. Un attimo vedi una dozzina di cingolati e l'attimo dopo ecco che salta fuori al loro posto un autorobot. Con braccia e gambe di titanio e al posto dei pneumatici e occhi perfidi al posto dei fari antinebbia. È un problema generale con le donne. Io non ho nulla contro di loro, davvero. Sono delle cose stupende, molto intelligenti e sensibili...ma provate a parlargli di robot. Provate a parlargli di robot. K.O. tecnico. Ecco il problema delle donne: non sanno nulla di robot... cinque Predacon formano un Predaking...]. Ritornano alla mente le rotazioni a mezz'aria dei gamepad in mano ad una qualsiasi ragazza. In definitiva un segnale di svolta, che viene dal purgatorio della cultura similcattolica, a far luce sui presenti e passati prodromi di una generazione violenta. E la causa è dei videogiochi, sappiatelo.

Lorenzo Antonelli

che comunque è impossibile registrare in ogni sua sfaccettatura anche avendo a disposizione ben più di trecento pagine (tutto tirato senza virgole)? Forse, anche questa volta. Il mio parere, e penso quello della maggior parte della redazione di J, è che la seconda opzione paventata sia quella giusta. L'obiettivo di J è di offrire una visione d'insieme del panorama dei videogiochi e del loro mondo. Cosa vuol dire questo? Vuol dire dedicare diverse pagine anche a speciali di approfondimento come possono essere quelli visti nei primi due numeri (dalla Sonicologia allo Speciale Nintendo), oppure quello leggermente più canonico di questo terzo capitolo di J; ma vuol dire anche andare a vedere cosa succede in altri mercati (vedi le rubriche Otaku e Stelle & Strisce) e via di questo passo. Le rubriche e gli speciali occupano un loro spazio ben preciso e dotato ormai di una certa identità: quale completezza si andrebbe a trovare eliminando due, quattro o sei pagine di rubriche per allungare tre recensioni o aggiungerne un paio nuove? La questione non si pone, almeno dal nostro punto di vista. Oltretutto già le 148 pagine di J, visto l'andamento della maggior parte delle riviste di videogiochi nostrane, sono un gran bel risultato. Pochi argomenti quindi, e quei pochi, trattati in modo superficiale? Parlare di argomenti in una rivista di videogiochi è strano. Strano perché vuol dire che comunque si è colpito un obiettivo, dato che troppo spesso l'idea di rivista di videogiochi tende di per sé ad allontanarsi dagli "argomenti", per avvicinarsi al "catalogo", il che non è di per sé un male, se quello è lo scopo prefissato. Gli argomenti da trattare sono vari e molteplici: di argomenti se ne trovano in Globo, in Otaku, in Stelle & Striscie, in First Age, in tutte le rubriche in generale (con una puntina d'importanza in particolare per Sui Generis e Continue?), ma anche nelle recensioni (discutere di un'impressione di un redattore, quale modo migliore per dare il via a una sana litigata epistolare?), insomma, potenzialmente in ogni pagina, il tutto sta nel riuscire a vedere dove stanno effettivamente gli "argomenti".

A ogni modo, alcuni equilibri di J non erano esattamente come da noi voluti e già dal secondo numero alcune modifiche sono state fatte. In particolare hanno subito variazioni gli spazi dedicati al mondo PC, dal secondo numero di J con maggiori novità in Globo e più recensioni, da questo numero andando ad amalgamarsi, nella sezione recensioni, con quelle degli altri sistemi. Altri accorgimenti andranno fatti, è inevitabile, per una rivista dalle molteplici sfaccettature come quella che spero tu stia leggendo. Ogni critica e commento è benvenuto, quindi ti invito a rileggere J magari alla luce di quanto detto, rileggerla adesso che siamo arrivati al terzo numero e magari spedire

una nuova lettera, con, eventualmente, altre critiche. In fede: **Mattia Ravanelli]**

IL PORTATILE FANTASMA

"Ciao ! Mi chiamo Francesco e ho notato sulla vostra splendida rivista che avete messo dei trucchi per NeoGeo Pocket Color... Vorrei chiedervi se questa console è arrivata ufficialmente in Italia (o quando arriverà?) e se per caso è possibile trovare un posto dove potrei procurarmela senza uscire dall'Italia..."

Francesco Pham

Non ci è arrivata in Italia, Franceso. E manco ci arriverà, a quanto pare: l'interessata all'introduzione nel Bel Paese del Neo Geo Pocket Color era la Global Game, ma la SNK Europea ha avuto la brillantissima idea di fissarne il prezzo a 199.000 per la sola console. Una spesa improponibile qui in Italia, dove un Game Boy Color te lo porti a casa per quasi la metà del costo. E così per l'ennesima furbissima mossa commerciale ci vediamo privati di un'ottima console, e ancora il solo nome per le console portatili in Italia rimarrà GameBoy. Non che io abbia nulla contro la consolidatissima macchinetta di Nintendo (che però ultimamente, a mio avviso, si sta rendendo un pò troppo "commerciale"), ma ogni tanto un po' di concorrenza e di possibilità di scelta la vorremmo trovare sugli scaffali. Dopo gli ottimi risultati di Nintendo in mano a Gig, il pessimo (anzi, direi inesistente) lancio del Dreamcast da parte dei "geni" della Giochi Preziosi (un po' troppo impegnati con l'orsetto Ciro, a quanto pare, per fregarsene dei videogame) e quest'altra bella notizia relativa al NGPC, non so più cosa dobbiamo aspettarci. Se comunque hai modo cerca di prenderla da altri paesi (a esempio dall'Inghilterra, in cui la consolina è ufficialmente venduta dallo scorso 14 ottobre, anche con buoni risultati economici), perchè secondo me merita i soldi che costa.

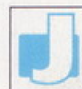
BRIEFS FROM THE OUTER MAILBOX

Una rapida risposta a **The Jackal**, che chiede informazioni ed eventualmente un indirizzo web relativo alla fantomatica console X-Box, di Microsoft. Sinceramente non ho seguito molto in fenomeno X-Box, e per quanto ne so è ancora qualcosa di estremamente aleatorio. Di certo sappiamo che Microsoft sta in quanlche modo sondando il terreno, prendendo contatti con sviluppatori più o meno noti, ma da qui a fare un annuncio ufficiale penso passerà ancora un po' di tempo. Resta in ascolto, se le acque attorno a X-Box si muoveranno, la zatterina di J sarà lì pronta a carpire più notizie possibile.

La redazione di J vuole ora chiudersi in doloroso silenzio con **Francesco Fiorito**, il cui Nintendo 64 è da poco deceduto, vittima di un "infame" trasformatore difettoso: che si sia però trattato di un suicidio? Mah, fatto sta che Francesco approfitta della mesta occorrenza per riempirci di graditi complimenti, grazie! Un saluto anche a Cionf (cionf@free-mail.it) che, "*senza voler troppo leccare*", come simpaticamente specifica, reputa J un'ottima rivista, sottolienado il fatto che noi di Joypad non poniamo la Psx come " *unica soluzione del mercato*". Beh, Cionf, c'è da dire che a tutti gli effetti il ruolo di unica dominatrice che Psx ha avuto finora è adesso insidiato dalla macchine della nuova generazione, per cui è necessario aprire gli occhi su tutto l'orizzonte videoludico (oh, quanto odiano questo aggettivo, qui in reda...), partendo da cose tangibili come il Dreamcast fino a giungere a puri voli pindarici come nel caso del già citato X-Box.

Due paroline a Psychowood, che oltre a darci una tiratina di orecchie riguardo ai voti delle recensioni paragona J a Ultima IX: "*per capirci, Ultima IX è appena uscito ed è pieno di bug, ma credo che appena saranno risolti questi si presenterà come La Perfezione Assoluta degli RPG*". Non voglio essere troppo crudele, ma temo che Ultima IX non risulterebbe perfetto manco con 50 patch, una dopo l'altra.

Se vuoi un consiglio, prendi il gioco per quello che è, e non cercare di intravederci lo splendido gioco che tutti (?) aspettavamo. Lo dico con un certo amaro in bocca, ma purtroppo è così... Sigh...



TRIVIA TIME



In questo spazio inseriremo ogni mese la domanda fatta da voi lettori che più mi colpisce e a cui vorrei che voi stessi rispondeste (per cui io stesso non fornirò una prima risposta).

I voti di J: troppo alti, troppo bassi o giusti? I nostri redattori sono troppo di manica larga, oppure concordate con le nostre votazioni?

A voi la palla!



l'armata delle tenebre

Dai racconti di Lovercraft ad Alone in the Dark a Resident Evil il passo è breve, esattamente lo spazio coperto dal piede tremolante di uno zombie che si dirige verso il poliziotto di turno, tempo di fuggire...

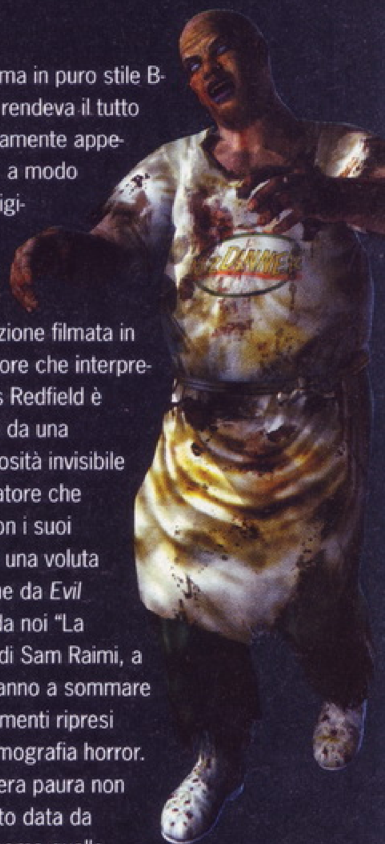
DI ALESSANDRO CASINI
E MATTIA RAVANELLI

INTRODUZIONE: PAURA E VIDEOGAME

Sin dai tempi più remoti della storia dei videogame, alcuni arditi game designer avevano cercato di riportare nelle loro opere quella tensione e il brivido tipico di filmografia horror che aveva popolato i loro incubi dall'infanzia in poi. Per ovvi motivi, la mancanza di capacità grafiche adeguate era un ostacolo pressoché insormontabile e pochissimi titoli riuscivano nell'intento di dare emozioni forti ai giocatori di allora. Tra questi ricordiamo quello che sicuramente è stato uno dei più riusciti, ovvero il tie in di *Aliens* uscito per C64 e altri computer a 8-bit che, con la sua atmosfera claustrofobica e l'incredibile difficoltà, era in grado di far passare più di un brutto momento anche ai giocatori più abili e scafati.

Per motivi di spazio, e di reale interesse, saltiamo direttamente ai giochi con protagonista la strega Elvira, prodotti dalla ormai defunta (ironia della sorte...) Mirrorsoft che, avvalendosi delle buone capacità grafiche dei microcomputer, riusciva a visualizzare in maniera più che buona effetti che definire splatter è assolutamente riduttivo. Tra teste parlanti servite per cena e mostruosità di vario tipo, ce n'era abbastanza da far venire i capelli bianchi a qualunque censore, senza contare le interviste fatte ai programmatori dell'epoca, in cui il game designer principale raccontava del suo primo gioco fatto amatorialmente in cui lo scopo era quello di tagliare le dita di una donna murata viva che sporgevano da una fessura. Era un'idea di orrore tipica dei B-movie, ovvero





sconcertare gli spettatori/giocatori mostrando in maniera cruenta quello che generalmente tutti si preoccupano di vietare, una politica comune anche agli E.C. Comics, senza i quali gran parte della filmografia horror "storica" non sarebbe mai nata. Soprassedendo su alcune produzioni minori successive, si arriva alla prima trasposizione di Howard Philips Lovercraft avvenuta in *Shadow of the Comet*, avventura grafica ispirata alla mitologia di Chtulu inventata (ma sarà davvero così...) dal solitario di Providence. Si trattava di una buona avventura grafica con un'interfaccia simile allo SCUMM di Ron Gilbert che però, a causa di una certa impersonalità, era ben lontano da suscitare terrore nei giocatori. Da considerare anche *7th Guest*, uno dei primi titoli su formato CD a presentare vendite di rilievo e lo pseudo film interattivo *Phantasmagoria*.
Abbiamo volontariamente lasciato per ultimo *Alone in the Dark* della Interplay, perché altro non è che il gioco che ha ispirato *Resident Evil*, a cui è dedicata questo articolo. Nei panni del detective Edward Carnby specializzato in casi riguardanti l'occulto era necessario esplorare la villa di Derceto nella Louisiana dove inquietanti presenze simili agli Antichi dei libri di Lovercraft si stanno manifestando. Il gioco visualizzava con grafica poligonale i personaggi, mentre i fondali erano prerenderizzati mostrando un cambio di inquadrature di stampo cinematografico. E' con Carnby che interrompiamo questa retrospettiva e passiamo finalmente a parlare in modo diretto della nascita di *Resident Evil*.

WELCOME TO THE WORLD OF SURVIVAL HORROR

Fin dai primi screenshot, la stampa era stata favorevolmente impressionata da *Bio Hazard*. Stupì soprattutto, in quell'ormai lontano 1996 (praticamente un'era geologica nel mondo dei videogames), che una software house specializzata in picchiaduro e platform fosse in grado di realizzare un'avventura simile senza esperienze precedenti. Il filmato inserito nella versione giapponese del primo *Street Fighter Alpha* per Psx rafforzò l'attesa presso il grande pubblico e il successo di vendite una volta introdotto il gioco sul mercato fu pressoché istantaneo. Erano tempi di conferme per la Playstation che, quasi contemporaneamente, vantava anche l'uscita dell'eccellente *Tekken 2*, ottime credenziali per sostenere il lancio del *Nintendo 64* e l'uscita di *Resident Evil* (titolo americano ed europeo del gioco che ormai tutti conosciamo più che bene) non faceva altro che rafforzare il successo globale della macchina Sony. L'impostazione grafica era quella di *Alone in the Dark*, ma il mix tra zombie simili a quelli visti nella filmografia di Romero e una trama in puro stile B-movie, rendeva il tutto estremamente appetibile e, a modo suo, originale.
La piccola introduzione filmata in cui l'attore che interpreta Chris Redfield è seguito da una mostruosità invisibile al giocatore che vede con i suoi occhi è una voluta citazione da *Evil Dead* (da noi "La Casa") di Sam Raimi, a cui si vanno a sommare altri elementi ripresi dalla filmografia horror.
Ma la vera paura non era certo data da scene come quella dello zombie nascosto nell'armadio, che una volta viste la prima volta non facevano più effetto la seconda, no... Il vero terrore era trovarsi davanti ad uno zombie e sentire il "click" della pistola che ha esaurito le munizioni, situazione ricorrente se il personaggio selezionato era Chris. La villa invasa da mostruosità di tutti i tipi era peggio del più terribile dei dungeon, mentre i semplici enigmi rendevano il gioco più vario, pur non risultando fondamentali. La presenza di scene forti fece scatenare pur-

REGISTI MORTALI

Se ogni capitolo di *Resident Evil* ha sempre e comunque tratto grande ispirazione dalle produzioni di registi "eccellenti" come Romero, i legami tra la saga Capcom e il regista statunitense non si fermano qui. Lo stesso spot televisivo utilizzato dalla Capcom, nel solo Giappone, per pubblicizzare *Resident Evil 2*, era infatti stato realizzato da Romero, con risultati sicuramente discreti. Purtroppo la realizzazione non è poi stata utilizzata in occasione della distribuzione occidentale del gioco, a ogni modo i filmati originali sono scaricabili liberamente dal sito Bio Hazard Extreme (http://www.videogamesnet.com/biohazard). Se invece i collegamenti a Internet per voi rimangono un utopia, potete sempre sollazzarvi con qualche immagine tratta dai suddetti filmati, che vi riproponiamo.



SCHELETRI TELEMATICI

Per tutti gli amanti di *Resident Evil* che possono godere di un collegamento a Internet, non poteva mancare l'usuale lista di siti "da vedere". Ne segnaliamo solamente quattro, i migliori che abbiamo trovato, unitamente a un collegamento che riassume alla perfezione tutti i migliori siti dedicati agli zombie di casa Capcom. Visto l'argomento: pessima navigazione a tutti!

Resident Evil Extreme
www.resident-evil.org
Survival Horror
www.survivalhorror.com/
The Resident Evil Net
www.residentevil.net/
Bio Hazard Extreme
www.videogamesnet.com/biohazard
Resident Evil Site List
welcome.to/residentevilsitez

troppo la mannaia della censura, che amputò alcune sequenze dei filmati e qualche dettaglio più truculento del solito come il teschio "smangiucchiato" di Kenneth dell'Alpha Team. Questo non bastò a proteggere il gioco dalle polemiche dei quotidiani che, al solito, lo accusavano di traviare le menti dei giovani. Memorabile, a tal proposito, fu la replica di Corrado Buonanno della Sony Computer Entertaiment Italia, che ringraziava coloro che avevano attaccato *Resident Evil* per la pubblicità involontaria che avevano dato al gioco. La presenza di censure nella versione originale fu un buon espediente per distribuire una versione *Director's Cut*, con qualche piccolo elemento in più per giustificarne il prezzo pieno. Tempo dopo arrivarono anche le conversioni per Saturn e PC, capaci anch'esse di ottenere buoni risultati, suggellando definitivamente il successo dell'esperimento fatto dalla Capcom.

RESIDENT EVIL 2 E UNO ZOMBIE?

Dopo il grande successo di *Resident Evil* era inevitabile che ne uscisse un secondo episodio, la cui programmazione iniziò a livello basilare pochi mesi dopo l'introduzione del primo gioco sul mercato statunitense ed europeo. Il sequel avrebbe dovuto presentare come protagonisti la motociclista Elza Walker e Leon Kennedy, poliziotto amico di Chris Redfield della S.T.A.R.S.. Quando ormai le riviste specializzate avevano già versato fiumi di inchiostro in preview e il gioco era completo al 70%, il produttore esecutivo Shinji Mikami decise di ripartire da zero con la lavorazione. Il motivo di questo cambiamento di rotta è da ricercarsi nell'eccessiva somiglianza con il primo capitolo, senza contare il fatto che i grattacieli e la città che ospitavano l'azione vera e propria furono considerati troppo ripetitivi e privi di atmosfera rispetto alla villa di *Resident Evil*. Evidentemente i programmatori non avevano mai visto film come *Demoni 2* altrimenti avrebbero cambiato idea…
Comunque sia: di tutta la lavorazione furono salvati ben pochi elementi. In origine gli abiti dei protagonisti dovevano cambiare a seconda delle protezioni indossate e avrebbero dovuto presentare persino macchie di sangue, tutti elementi scartati quando si decise di diminuire la complessità dei modelli poligonali per aumentare il numero di zombie visualizzabili sullo schermo.

QUELLO CHE E' MORTO E SEPOLTO

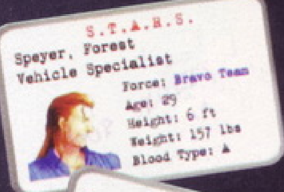
**Come accennato all'interno del testo principale, non tutti i *Resident Evil* riescono col buco o, perlomeno, non tutti i progetti iniziali si rivelano poi identici alle produzioni ultimate, quelle che raggiungono gli scaffali, per intenderci.
Questo è successo sia per il primo, che per il secondo episodio di *Resident Evil*, e se le informazioni già fornite non bastano, le foto pubblicate in questo spazio dovrebbero bastare a colmare la sete di sapere di ogni appassionato della saga Capcom. Le differenza sono da ricercare principalmente nelle locazioni e in alcuni particolari grafici inerenti ai personaggi, leggermente diversi (per esempio nel vestiario) rispetto alla versione "ufficiale".
Ma più di ogni parola, può una sfilza di immagini…**

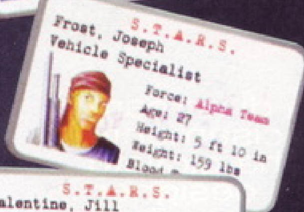
RESIDENT EVIL 1.5

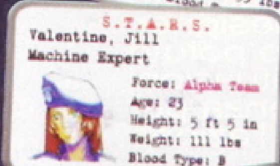


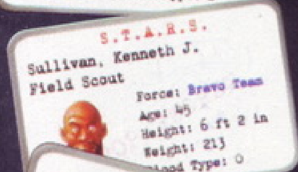
RESIDENT EVIL 2

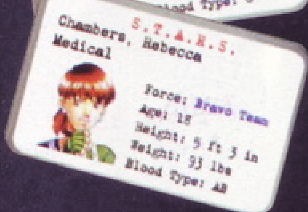








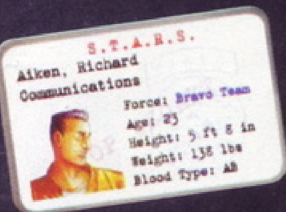


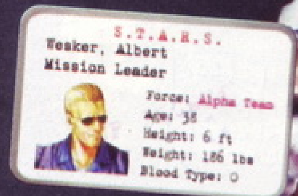


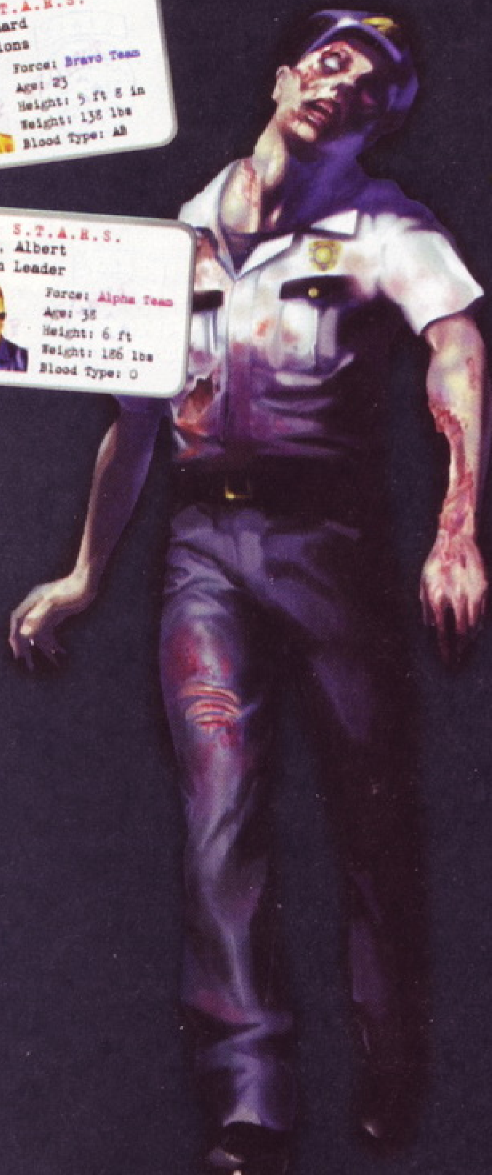
"Resettata" la lavorazione facciamo un bel "ciao ciao" a Elza Walker e diamo il benvenuto a Claire Redfield, la sorella minore di Chris.

RESIDENT EVIL 2: QUANTITÀ VS QUALITÀ?

Seguendo un iter simile alla saga dei morti viventi di Romero passiamo dal localizzato della villa/laboratorio della Umbrella alla contaminazione di un'intera città, ovvero la sfortunata Raccoon City dove esplode letteralmente un'epidemia generata dal G-Virus. Anche nel sequel era possibile scegliere tra due personaggi con la differenza sostanziale che stavolta i due percorsi presentavano un certo numero di differenze tra loro. In più entrambi facevano parte di una sequenza, quindi se si finiva il gioco con Leon e poi si ripartiva usando il salvataggio ottenuto ci si trovava ad impersonare Claire, però alcuni oggetti usati nel corso dell'avventura precedente risultavano assenti come se tutto fosse in cronologia: non a caso i CD erano due, uno per personaggio. Il numero di zombie era aumentato drasticamente e, sebbene il gioco inizi nelle strade di Raccoon, l'azione si svolgeva in massima parte nella stazione di polizia, nelle fogne e nel laboratorio segreto dell'Umbrella, quindi con pochissime sezioni all'aperto, conservando quindi un po' dell'atmosfera claustrofobica del primo episodio. Il vero errore commesso, probabilmente, dai programmatori fu quello di aumentare eccessivamente la disponibilità delle armi e delle munizioni, diminuendo così la difficoltà del gioco. Certamente affrontare i morti viventi con lanciagranate e mitragliatori con quintali di munizioni a seguito era meno terrorizzante che muoversi circospetti sperando che le munizioni non si esaurissero. Nonostante questo il gioco era di buona qualità grazie a trovate come le modalità aggiuntive sbloccabili finendo il gioco a certe condizioni, mentre non mancavano percorsi alternativi. In definitiva *Resident Evil 2*, pur perdendo punti rispetto all'originale, si è rivelato un buon sequel che ha permesso alla serie di rafforzare ulteriormente la sua fama.







IL FUTURO

In questo speciale vi presentiamo tutta una serie di diramazioni e spin off della saga di *Resident Evil* che, con *Codename Veronica*, entra nell'era dei 128 bit, mentre manca poco all'annuncio di un nuovo episodio per PlayStation 2. Al contempo la Capcom sta programmando *Resident Evil Zero* per Nintendo 64 (anteprima a pagina 41) che, dopo la conversione del secondo episodio, dovrebbe essere un'ulteriore sintomo del riavvicinamento delle due major del settore. Se dopo *Silent Hill* pensavate che lo stile di gioco di *Resident Evil* non avesse più nulla da dire, avrete modo di ricredervi!

VOX POPULI

In occasione di questo speciale, quasi a rimarcare la natura di "happening dello Zombie", abbiamo rivolto la parola ai giocatori "di strada", ovvero i frequentatori di alcuni tra i più importanti newsgroup (gruppi di discussione) di Internet esistenti in Italia e all'estero (per la precisione: it.comp.console, it.comp.emulatori, alt.games.Resident-Evil). Non contenti abbiamo rigirato la richiesta anche a tutta la redazione di J. Questi sono stati i risultati dell'inchiesta:

Quale è l'episodio migliore di Resident Evil?

I newsgroup

Reisdent Evil: 58%
RE: Director's Cut: 17%
RE Code: Veronica: 25%

La redazione

Resident Evil: 34%
RE: Director's Cut: 22%
Resident Evil 2: 11%
Resident Evil 3: Nemesis: 11%
RE Code: Veronica: 22%

Quale il personaggio preferito?

I newsgroup

Jill Valentine: 37%
Chris Redfield: 29%
Barry Burton: 25%
Claire Redfield: 9%

La redazione

Jill Valentine: 72%
Claire Redfield: 16%
Chris Redfield: 12%





RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

JOYPAD ARGENTO

VOTO 9

GIOCABILITA' 9
+ Coinvolgente ai massimi livelli
+ Intrigante, crea assuefazione

LONGEVITA' 9
+ Esteso come nessun'altro nel suo genere
+ Sottogioco decisamente godibile

GRAFICA 8.5
+ Sarebbe da 9.5 per le texture e le ambientazioni
- Ma sarebbe anche da 7 per alcuni elementi minimi che stonano troppo

SONORO 8.5
+ Motivi di atmosfera anche se pochi
+ Grida, gemiti ed effetti sonori come da tradizione

Il migliore episodio assieme al primo *Resident Evil* (con il benestare del terzo episodio), questo in poche parole è *Code: Veronica*. L'atmosfera assolutamente d'eccezione, la grandiosità con cui sono ricreati gli ambienti, la varietà sempre in agguato, la genialità delle trovate con cui il gioco continua a sorprendere il giocatore, la maggior caratterizzazione dei nemici... tutto questo e molto, molto altro ancora, conferisce a questo capitolo di *RE* un valore ineccepibile. La difficoltà, pur tenendo in mente quanto detto nella recensione, assicura una lunga esperienza di gioco, anche grazie alla longevità, inedità per un gioco di questo tipo. La modalità di gioco aggiuntiva, che si rende utilizzabile solo una volta terminato il gioco, è solamente l'ennesima ciliegina su di un'ottima torta di fine inverno. Se qualche recriminazione va fatta, allora dev'essere mossa ad alcuni elementi grafici piuttosto pacchiani e a un'originalità quasi nulla, ma gli elementi "triti e ritriti" sono stati miscelati nel migliore dei cocktail ipotizzabile, un plauso alla Capcom e alla Sega.

"Scrivo in uno stato di tensione insostenibile. Fra poco sarà l'alba e, allora, io non esisterò più. Privo di ogni mezzo, privo della droga che -sola- mi ha consentito fino a oggi di sopravvivere ai miei incubi, non mi rimane altro modo per sottrarmi al tormento: mi getterò dall'alta finestra di questa soffitta, nella squallida strada sottostante.
Tuttavia, io sono un debole. E' vero, sono schiavo della morfina, ma non sono un degenerato. Quando avrete finito di leggere quello che, tra i brividi della febbre, sto scrivendo, forse riuscirete a comprendere le mie ragioni".
Firmato H.P. Lovercraft (in apertura de *I miti di Cthulhu* per la precisione), non si tratta certo dell'opera di un misero scribacchino di videogiochi, anche se, morfina e finestre a parte, la situazione dipinta dall'oscuro scrittore americano si adatta alla perfezione alla nottata che sta finendo, mentre scrivo queste righe e mentre lo schermo del televisore è finalmente spento, dopo che *Resident Evil Code: Veronica* ha svelato l'ultimo dei suoi segreti.

L'ABITATORE DEL BUIO

Si è detto di tutto e di più attorno al "fenomeno" *Resident Evil Code: Veronica*. Fenomeno perché è il primo episodio di *Resident Evil* che non vede i suoi natali sulla PlayStation e in quanto tale si è tirato addosso chissà quali preconcetti e pregiudizi: il vero quarto episodio di *RE* sarà comunque sviluppato per PS2, si dice ancora oggi, per questo non esiste nessun "4" vicino al titolo di questa edizione. E ancora: la Capcom ha deciso di posticipare la data di lancio per aspettare che il parco utenti Dreamcast abbia raggiunto una certa imponenza. E per chiudere: la Sega sta controllando e sviluppando in prima persona il gioco per evitare brutte sorprese. Tutte riflessioni giuste e sacrosante, alcune ponderate, altre azzardate, tutte voci che si perdono "come lacrime nella pioggia", per sprecare l'ennesima citazione, *perché RE Code: Veronica* è, prima di tutto, un grande gioco.
Il valore di *RE Code: Veronica* è probabilmente superiore a quanto si potrebbe inizialmente pensare, più come "avvenimento" che come gioco in sé e per sé: l'importanza di un titolo simile nel parco software Dreamcast è assolutamente innegabile (come testimoniano le circa 400.000 copie vendute in Giappone nella prima settimana di vendite, che hanno inchiodato il gioco in testa alle classifiche), così come si rivela significativa la cura e l'apprensione che la Sega stessa ha mostrato in occasione dello sviluppo e dell'assistenza alla Capcom negli scorsi mesi. Dopo *Shen Mue*, in attesa di *Sega GT*, *Code: Veronica* è uno dei colpacci invernali della Sega, che sta cercando a ogni modo di contrastare l'incontrastabile, la PlayStation 2.

> La possibilità di ricreare ambientazioni decisamente più ampie e spaziose, ha giovato alla creatività dei game designer, che, per la prima volta, hanno potuto sbizzarrirsi ricreando situazioni più intricate e ricche, senza per questo dover "spezzettare" l'azione



Ho come l'impressione che quello lì sopra ha avuto qualche problema.

COLUI CHE SUSSURRAVA NELLE TENEBRE

Ambientato tre mesi dopo il termine delle terribili ore di *Resident Evil 2* e *Resident Evil 3*, *Code: Veronica* vede protagonista l'accoppiata Redfield: Claire e Chris (già visti, rispettivamente, nel secondo e nel primo episodio). La narrazione prende il via mostrando una Claire sempre più nei guai, finita nelle mani dell'organizzazione Umbrella, proprio mentre aveva trovato, sembrerebbe, il suo covo segreto, situato in quel di Parigi. Il giocatore deve quindi vestire i panni della sorellina Redfield (assai meno succinti della Jill vista in *RE 3*), almeno fino a quando l'iter pensato dagli sceneggiatori Capcom (con Mr. Shinji Mikami in testa) non vede Chris succedere al comando dell'azione. Non mancano, come da tradizione, personaggi secondari, come Steve "Leonardo Di Caprio" Burnside, l'affascinante e misterioso soldato che accompagna Claire durante praticamente tutte le sue peregrinazioni (e non mancano le reminiscenze Beautiful-*style*...). Direttamente legate alla trama e all'evolversi della stessa, si trovano le tantissime scene d'intermezzo in real-time, che fanno utilizzo (quasi in toto) dello stesso motore grafico del gioco, il che, visto il livello di dettaglio dell'intero comparto grafico, si rivela



PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp


La qualità delle texture è stupefacente.

una scelta coraggiosa ma riuscita. Le varie interruzioni, comunque solitamente brevi e indolori, aiutano a rendere il giocatore maggiormente partecipe di quello che avviene attorno ai protagonisti rendendo, in questo modo, *Code: Veronica* il più cinematografico e "recitato" tra gli episodi di *Resident Evil*.

Con questo non si vuol dire che il gioco sia un lungo susseguirsi di sequenze "passive" per il giocatore, ma solamente che la cura delle stesse (sia come regia sia come concezione) è decisamente più riuscita che in passato. Il tutto non toglie quel sapore tipicamente retrò, da b-movie, che da sempre accompagna la serie, come un marchio indelebile. Per questo la recitazione e il doppiaggio (in un comprensibile inglese, a differenza del testo scritto, completamente in giapponese) risultano comunque di livello piuttosto infimo, è una scelta, giusta o sbagliata che sia.

I SOGNI NELLA CASA STREGATA

Come era facilmente prevedibile, il gioco è rimasto praticamente inalterato rispetto ai suoi predecessori, continuando nel solco ben tracciato negli ultimi anni dalla casa di Osaka, anzi, a ben vedere, si può addirittura accusare *Code: Veronica* di una certa regressione se posto in confronto a *RE3: Nemesis*. Scomparsa la possibilità di reinventarsi le munizioni a proprio piacimento, annullati i "finti" bivi, eliminata la combinazione di tasti per girarsi velocemente di 180° (mantenuta, però, l'interazione con i fondali data dalla possibilità di far esplodere particolari elementi). Ma bastano pochi minuti di gioco per rendersi conto di quanto la situazione appena descritta non sottolinei una mancanza di cura da parte dei game designer, quanto un voluto ritorno all'antico: tralasciando, infatti, l'utile movenza di 180°, gli elementi sopra descritti appaiono in *RE 3* probabilmente per rivitalizzare un gioco che iniziava a sentire il peso degli anni. *Code: Veronica*, a differenza, riesce a rappresentare un titolo allo stesso tempo nuovo, ma dagli antichi sapori: la sensazione di freschezza è data dalla realizzazione completamente tridimensionale del gioco, con telecamere dinamiche e strutture realmente tridimensionali che permettono l'utilizzo di situazioni che si sviluppano su più piani di gioco. Il legame col passato è invece costituito dalle atmosfere e dalle ambientazioni, decisamente le più riuscite dai tempi del primo *Resident Evil*: bisogna indubbiamente ringraziare il nuovo aspetto cosmetico, dato che la gestione delle telecamere mobili è davvero sopraffina, con zoomate e rotazioni d'eccezione. Ogni singola ripresa è studiata a tavolino e il risultato finale è di effetto come poche altre volte. La possibilità di ricreare ambientazioni decisamente più ampie e spaziose (senza per questo perdere in drammaticità e peculiarità), ha giovato alla creatività dei game designer, che, per la prima volta, hanno potuto sbizzarrirsi ricreando situazioni più intricate e ricche, senza per questo dover "spezzettare" l'azione per colpa (colpa?) delle telecamere fisse. Questo non toglie che, visuale mobile o meno, alcuni passaggi delle carceri o dell'antica villa ottocentesca (giusto per dirne due) avrebbero fatto comunque la loro brava figura.

Il sistema di controllo è stato mantenuto praticamente inalterato, con un tasto adibito all'interazione con l'ambiente e all'utilizzo delle armi, uno pensato per la corsa, il solito tasto per estrarre l'arma e quindi la coppia inventario-mappa. Il personaggio può essere mosso sia attraverso il pad analogico che la croce direzionale, senza per questo registrare sostanziali differenze, probabilmente rimane più comodo e rilassante il pad analogico durante il gioco, mentre si consiglia (per la precisione nei piccoli movimenti) la croce direzionale all'interno dei menu. La VMU monitorizza costantemente la salute del personaggio, indicando e consigliando, con il solito tracciato da cardiologia spicciola, se è il caso di darsi all'uso di erbe mediche o meno. Le novità sono praticamente nulle: le stesse vecchie soluzioni mediche combinabili (F. Aid Spray, erbe di varia cromatura...), armi più o meno canoniche (pistola, balestra, doppietta "di precisione", coltello e via di questo passo... fino ad arrivare a un fucile di precisione, maledetto Solid Snake) e zombie dappertutto, ma proprio dappertutto...

Code: Veronica riesce a rappresentare un titolo allo stesso tempo nuovo, ma dagli antichi sapori: la sensazione di freschezza è data dalla realizzazione completamente tridimensionale del gioco, con telecamere dinamiche e strutture realmente tridimensionali che permettono l'utilizzo di situazioni che si sviluppano su più piani di gioco

CORPI IN CERCA DI UNA TOMBA

Tra le caratteristiche benvenute in questo *Code: Veronica* c'è la grande

SECONDO PARERE

Seppur non innovando il genere in alcun modo, ecco il miglior gioco della categoria che si possa trovare in circolazione. La grafica mozzafiato, le ottime animazioni, l'adattissimo accompagnamento sonoro: aspetti che contornano alla perfezione l'ultimo festival di sventramento dello zombie, accompagnato stavolta anche da una trama di tutto rispetto. Inoltre il buon livello di difficoltà rende *RE:CV* un osso meno friabile dei suoi predecessori, capace di garantire una sfida più duratura e appassionante. Poco fumo e tantissima sostanza nell'ultima portata di Sega, che diventa così uno dei piatti più apprezzati per il Dreamcast. Consigliato.

di Stefano Castelli

VOTO 8




Brutta cera, non c'è che dire.


Ma Di Caprio non stava girando The Beach?

SECONDO PARERE

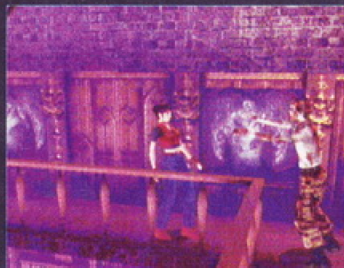
Molti erano perplessi dal fatto che *Codename Veronica* fosse stato programmato dalla Sega con sceneggiatura e supervisione da parte della Capcom e temevano che questo avrebbe pregiudicato il risultato finale. Dopo aver giocato in maniera approfondita all'ultimo episodio (in ordine di uscita) della saga di *Resident Evil* non posso che esprimermi favorevolmente considerando che presenta un buon livello di tensione unito a una certa frenesia (mix che aveva disfunzionato nel secondo episodio rendendolo una sorta di tiro al piccione) senza contare la storia da perfetto B-movie. La realizzazione tecnica è di alta qualità con fondali ben curati che presentano effetti di luce e dettagli inediti per un gioco simili e persino i volti dei personaggi sono estremamente ben realizzati. La buona giocabilità e le varie modalità (tra le quali quella in prima persona) rendono *Codename Veronica* un titolo da avere.

Alessandro Casini

VOTO 8.5


Dietro Chris, dietro di teee!


Un grosso nemico, per un grosso fucilone....

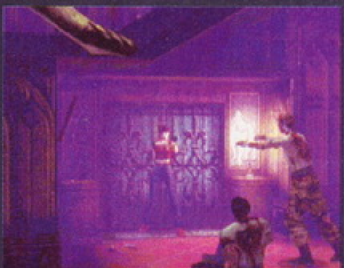

Claire arretra terrorizzata, pochi proiettili e troppi zombie!

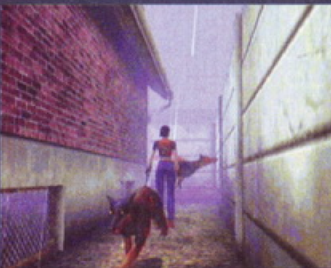
varietà dei nemici presenti e la sensazione di trovarsi sempre e comunque di fronte a una situazione di potenziale pericolo. Il primo dei due aspetti è assicurato dall'esistenza di una moltitudine di zombie: a differenza dei primi due episodi della serie, infatti, i game designer hanno concepito un buon numero di varianti, giustificato oltremodo dall'ambientazione. In una caserma, infatti, possono esistere sergenti, manovali, soldati semplici, dottori... e ognuno di questi è caratterizzato nel migliore dei modi. Non c'è da stupirsi, quindi, quando si vede quello che un tempo era un dottore, divorare un proprio paziente.
Bastano pochi colpi nel camice del laureato per renderlo poltiglia, giusto il tempo per girarsi e abbattere quello che, a una prima e fugace occhiata (il tempo manca, la carne morta avanza) sembrerebbe un muratore, con tanto di cappellino in plastica gialla che cade dalla testa dopo i primi colpi. Anche la "fauna" animale si rivela abbastanza ben studiata da mettere alla prova anche i fegati già allenati da McDonald e Jack Daniels: farfalle abnormi che non hanno passatempo migliore se non attaccarsi alla schiena del protagonista e trasformarlo in fonte energetica (per loro), o ragni grossi quanto lupi in grado di sputare un letale veleno. Non è finita ovviamente: degli essere in grado di allungarsi a dismisura che, sulla Rete, sono già stati denominati Mini-Tyrant e che appaiono decisamente assuefatti ai colpi di pistola (ma allergici alle frecce esplosive della balestra).

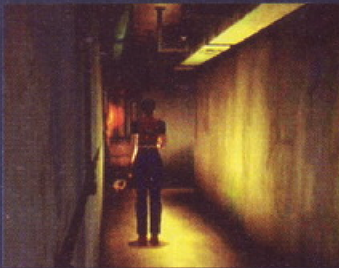

L'accendino servirà a ben poco contro tutta questa ex-gente.

Il valore di *RE Code: Veronica* è probabilmente superiore a quanto si potrebbe inizialmente pensare, più come "avvenimento" che come gioco in sé e per sé: l'importanza di un titolo simile nel parco software Dreamcast è assolutamente innegabile

La difficoltà rappresenta, invece, un discorso piuttosto delicato: non è possibile selezionare il personaggio con cui affrontare il gioco, dato che il passaggio di consegne è a totale discrezione della sceneggiatura alla base del gioco, quindi è possibile decidere se affrontare il gioco a livello normale, facile o molto facile, settandolo a inizio partita. Optando per il livello normale, *Code: Veronica* si avvicina, in particolari momenti, alle difficoltà offerte dal primo *Resident Evil*, mentre buttandosi sull'opzione facile, appare a tratti fin troppo elementare (grazie alla presenza di uno spropositato numero di munizioni). E' anche vero che questa volta gli zombie sembrano aver seguito qualche particolare corso di sopravvivenza (battuta ridicola), vista la determinazione con cui affrontano un elevato numero di proiettili.
Per quel che riguarda la lunghezza effettiva del gioco, poi, basti sapere che, quando si inizia a pensare che anche l'ennesimo incubo sia ormai giunto alla sua naturale conclusione, si viene smentiti nel più agghiacciante dei modi.
Un gioco su cui si potrebbero spendere ancora tante e tante parole, ma lo spazio tirranneggia come da luogo comune e il triplice commento offerto dovrebbe esaudire ogni richiesta d'informazioni.


La gestione delle ombre e delle fonti di luce in Code:Veronica è semplicemente magistrale, così come la qualità delle texture.


In Code:Veronica non mancano i soliti cani, ora dotati di nuove animazioni.


Anche solo girare l'angolo può essere un'impresa da cardiopalma in RE CV.

PLAYSTATION 

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.capcom.com

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

JOYPAD J ARGENTO

VOTO
8.5

GIOCABILITA' 9
+ Atmosfera eccezionale
+ Immediato e coinvolgente

LONGEVITA' 7
+ Un solo personaggio, ma duraturo
- Ottenere i "gradi" più alti è molto più facile

GRAFICA 9
+ Curatissima, varia e dettagliata
+ Miglioramento in tutta la sezione 3d

SONORO 9
+ Ottimo accompagnamento musicale e splendidi effetti
- Indispensabile per di incrementare la tensione e il tasso adrenalinico

Il voto l'avete visto, e premia un gioco eccezionale che ha fatto, e fa, la storia della Playstation. Premia un titolo che sa rinnovarsi, migliorare e catturare il giocatore per atmosfera, trama, giocabilità e cura del dettaglio, pur restando fedele ad un concept datato ormai svariati anni. Ma non è del tutto equo. Perché sacrificare la longevità sull'altare dei miglioramenti, dopo aver fatto un lavoro splendido è un peccato mortale. Specie se si considera che evitare il sacrificio sarebbe stato relativamente semplice (il personaggio in più non avrebbe certo richiesto un enorme lavoro aggiuntivo). Ciò nonostante il semplice appeal del titolo riesce, in parte, a ridurre il problema invogliando a rigiocare anche in mancanza dei soliti stimoli. E, del resto, di fronte a un gran bel gioco, talvolta, si può anche chiudere un occhio...

Squadra che vince non si cambia... Qualcuno sembra aver imparato davvero bene il famoso adagio e il fortunato filone di *Resident Evil* altro non è se non una ennesima riprova. Detto questo, non bisogna dimenticare che mamma Capcom, a riguardo, ha dei pessimi precedenti, visto che la mania di spremere fino all'ultima goccia ogni idea valida ha spesso portato la celebre software house a sfornare titoli quanto meno discutibili, e a speculare pesantemente sulla fedeltà del suo pubblico. Anche questo è il caso? Grazie al cielo no, come avrete modo di leggere.

LORO SONO QUI...

La forza del gioco, come di consueto, risiede principalmente nell'ambientazione, ed è con evidente sollievo che vi comunico che i geniacci hanno fatto l'ennesimo centro. Abbandonate le atmosfere tetre e opprimenti della villa del primo episodio e della stazione di polizia del secondo, questa volta il teatro delle nostre scorribande sarà niente di meno dell'intera Racoon City. Sebbene nutrissi parecchi dubbi riguardo all'effettiva efficacia di una ambientazione prevalentemente all'aperto, ricca di locazioni ampie e spaziose, devo dire che la città è stata realizzata in maniera a dir poco perfetta, e nulla toglie alla solita atmosfera. Ma sto andando troppo in fretta, e temo che gli eventuali neofiti si sentano quanto meno spaesati, quindi direi di cominciare riassumendo con calma la trama.

MEET THE CREW

Nodo della vicenda è il virus sviluppato dagli studi di ricerca della Umbrella, una multinazionale potente e priva di scrupoli. Più o meno consapevolmente alla ricerca della creazione del soldato perfetto, gli scienziati reclutati dalla misteriosa organizzazione sono riusciti a sintetizzare una sostanza in grado di trasformare esseri viventi in zombie assetati di sangue, privi di sentimenti e intelligenza, ma dotati di una forza e una resistenza eccezionale. La Umbrella decide di sperimentare l'efficacia della nuova arma in una zona limitata, una villa poco al di fuori della città di Raccoon, e di osservare il comportamento di una squadra addestrata di corpi speciali (S.T.A.R.S.) alle prese con i prodotti della nuova arma biologica (*Resident Evil 1*). Inutile dire che i sopravvissuti sono assai pochi, ma, fra rivelazioni sconvolgenti e tradimenti che sembrano delineare un quadro di avvenimenti sempre più preciso e terribile, alcuni dei membri più esperti della squadra riescono comunque a fuggire. L'orrore, però, è ben lungi dall'essere terminato, dato che in seguito a sbagli, tragiche mancanze di cautela, e scelte spietate e calcolate, il virus si diffonde fino a contagiare l'intera città di Raccoon. E nuovi personaggi si ritrovano coinvolti nella sporca faccenda, rischiando più volte la vita per riuscire a fuggire dalla città, dopo essersi barricati a lungo all'interno della stazione di polizia (*Resident Evil 2*).

L'azione di *Resident Evil 3: Nemesis* si svolge a cavallo degli avvenimenti narrati nel secondo episodio e l'evoluzione della trama ci porta a scoprire quale sia stato il destino della "città morta", e a toglierci, nel frattempo, la soddisfazione di esplorare con ventiquattr'ore di anticipo alcune delle locazioni diventate familiari ai veterani del titolo precedente (nonché di venire a conoscenza di qualche gustoso e chiarificatore retroscena...). Il personaggio da controllare è Jill, vecchia conoscenza del primo *Resident Evil*, ora alle prese con una situazione

L'azione di *Resident Evil 3: Nemesis* si svolge a cavallo degli avvenimenti narrati nel secondo episodio e l'evoluzione della trama ci porta a scoprire quale sia stato il destino della "città morta"



La macchina è stata distrutta completamente: che paura!



Nemesis in tutta la sua furia cieca...



SECONDO PARERE

Probabilmente con questo terzo (e ultimo) episodio su Psx il genere dei survival horror ha detto tutto quanto c'era da dire; fatto sta che *Resident Evil: Nemesis* è senza dubbio il migliore della serie.
Forse finestre in frantumi e zombie affamati non faranno più saltare sulla sedia, e Nemesis non terrorizzerà più di tanto coloro che si avventureranno per l'ennesima volta nei vicoli di Raccoon City, ma la voglia di proseguire, la grafica meravigliosa e il senso di tensione costante sono elementi che solo il (capo)lavoro di Shinji Mikami sa trasmettere in maniera così efficace. Un titolo da tenere in grande considerazione quindi, per lo meno come massima espressione a 32bit dell'orrore videoludico.

di Andrea Palmisano

VOTO
8.5


Fermi o vi faccio secchi, ehr...


Un puzzle facile facile.


Il passaggio è stato ricostruito con i tipici fondali bidimensionali.

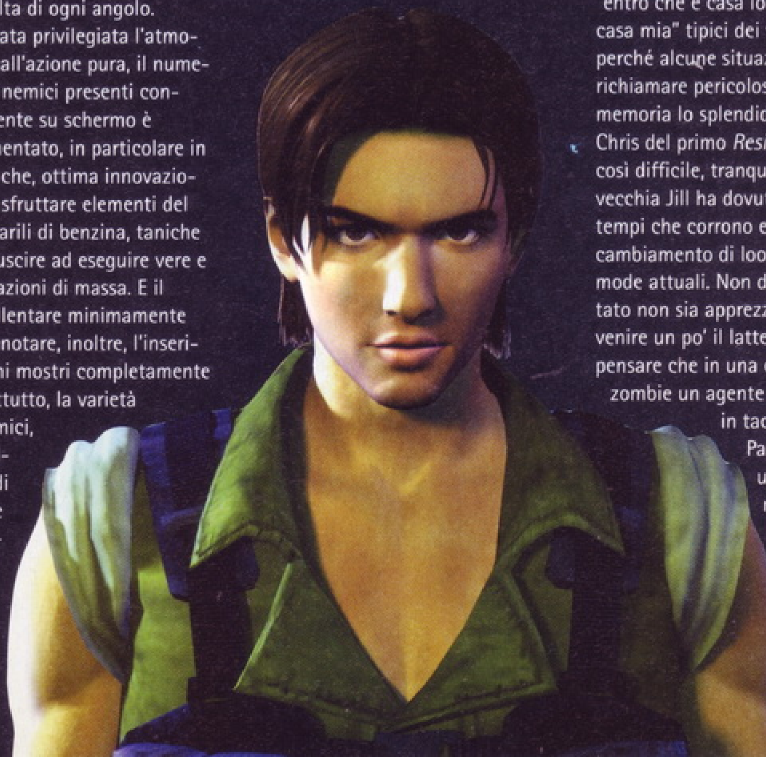


Le nuove vesti di Jill non sebrano troppo adatte al tipo di avventura.

parecchio più complessa. Prigioniera, suo malgrado, all'interno di una città impazzita, Jill deve trovare una maniera di fuggire e, nel frattempo, di capire più precisamente i piani e i propositi della Umbrella. Ad aiutarla nell'impresa troviamo sia dei compagni di sventura, che il gruppetto dei fedeli, vecchi amici dotati di canna, manico e grilletto.

ORRORE IN TECHNICOLOR

La visuale è in terza persona e, al solito, la grafica è composta da fondali fissi bidimensionali sopra i quali si muovono personaggi e nemici calcolati in 3D. Anche la modalità di gioco è rimasta grossomodo la stessa, vale a dire un bilanciato mix di fasi di azione intervallate da semplici enigmi e pause di anormale e sinistra tranquillità da vivere con i nervi ben tesi.
L'adrenalina, da sempre componente principale dei titoli della serie, scorre come di consueto a fiumi e anche i fan di lunga data hanno modo di apprezzare il familiare groppo in gola che precede la svolta di ogni angolo. Sebbene sia stata privilegiata l'atmosfera, rispetto all'azione pura, il numero massimo di nemici presenti contemporaneamente su schermo è parecchio aumentato, in particolare in virtù del fatto che, ottima innovazione, si possono sfruttare elementi del background (barili di benzina, taniche piene...) per riuscire ad eseguire vere e proprie eliminazioni di massa. E il tutto senza rallentare minimamente l'azione. Da denotare, inoltre, l'inserimento di alcuni mostri completamente nuovi e, soprattutto, la varietà grafica dei nemici, diventata finalmente degna di nota (dite pure addio alla sensazione di "deja-vu" che opprimeva i vecchi episodi). Tempi duri per i fan della tranquillità e del ragionamento perché, ulteriore novità, gli zombie si muovono in maniera visibilmente più rapida, e, come già detto, le situazioni sono spesso affollate.
Piccola aggiunta anche per quanto riguarda i proiettili, che possono essere prodotti anche mescolando fra loro delle polveri, oltre che rinvenuti all'interno delle locazioni "già pronti". Le armi sono rimaste grossomodo le stesse, anche se c'è stata qualche simpatica aggiunta abbastanza ben nascosta che vi lasciamo il piacere di scoprire da soli.
Detto questo veniamo al gioco vero e proprio. Inutile nasconderlo, è più dura del solito. Gli zombie schizzano, letteralmente, pur restando non molto svegli, e adattarsi richiederà qualche momento. Il "grosso & cattivo" di turno riesce a far vedere letteralmente i sorci verdi perché, grossa novità, non è "scarso" come di consueto ma è effettivamente una vera e propria macchina per uccidere (e ve ne accorgerete...). Va tenuto conto, inoltre, che, specie se si decide di conservare le polveri in modo di poter ottenere i proiettili più forti avanti nel gioco, la penuria di colpi potrebbe diventare una realtà con la quale fare i conti. E' bene, quindi, dimenticarsi i tempi del "entro che è casa loro, ed esco che è casa mia" tipici dei vecchi episodi, perché alcune situazioni potrebbero richiamare pericolosamente alla memoria lo splendido Hard Mode di Chris del primo *Resident Evil* (beh, non così difficile, tranquillizzatevi...). La vecchia Jill ha dovuto adeguarsi ai tempi che corrono e subire un radicale cambiamento di look per seguire le mode attuali. Non diciamo che il risultato non sia apprezzabile, però fa venire un po' il latte alle ginocchia pensare che in una città colma di zombie un agente speciale si muova in tacchi e minigonna. Pazienza, si tratta di un tributo da pagare comprensibile, che, purtroppo, non giunge inatteso. Simpatica anche la presenza del sotto-



INCUBO ALL'ITALIANA

Per la prima volta, e finalmente verrebbe da dire, *Resident Evil* giunge in Italia godendo di una localizzazione completamente in italiano, questo vuol dire sia testo scritto che parlato, davvero niente male. Sebbene la componente "avventuriera" di *Resident Evil* si è sempre tenuta su livelli piuttosto bassini, l'opzione arriva sicuramente gradita: la traduzione del testo scritto è curato in maniera eccellente, come d'altronde era già successo nel caso del secondo episodio, mentre il doppiaggio delle voci e del parlato in generale ben si adatta allo stile da "b-movie" del gioco. Questo per dire che la recitazione, a tratti fin troppo rigida e non sempre espressiva, si fonde ottimamente con lo spirito di *Resident Evil 3: Nemesis*.



Quando si è accerchiati è meglio pregare!



Non aprite quella porta...

gioco dei mercenari che permette, quantomeno, di aggiungere un po' di longevità al titolo.

QUANDO SCADE IL FILETTO?

Purtroppo parlare di longevità introduce anche l'unica, drammatica, nota dolente. Abituati a portare a termine le avventure più e più volte (usando sempre due diversi protagonisti) prima di poter considerare il titolo effettivamente "finito", i vecchi fan di *Resident Evil* si ritrovano in mano un gioco più difficile e più lungo del solito, certo, ma che brucerà comunque in circa sei ore. Abituati a sottogiochi clamorosamente impegnativi dal 4th Survivor di *Resident Evil 2* (e chi ha finito, sa...), ci si ritrova con una banale modalità alternativa in grado di essere portata a termine al massimo al secondo tentativo. Abituati a lottare contro secondi, energia e salvataggi per ottenere punteggi alti e chicche aggiuntive (che, per carità, non mancano di certo) si ritroveranno in mano armi e munizioni infinite come "premi speciali" della suddetta modalità. Triste che utilizzarle non solo non fa calare il punteggio ma è, anzi, la maniera più astuta di conquistare i gradi più alti. Triste perché così è maledettamente facile ottenerli. E fare gelatina di una città a colpi di lanciamissili è di certo meno gratificante rispetto all'uscire dalla stessa a testa alta, dopo aver utilizzato tutti i trucchi più sporchi per rubacchiare qualche secondo. Mancanza imperdonabile? Per saperlo non vi resta che sorbirvi il commento...



Gli zombie schizzano, letteralmente, pur restando non molto svegli, e adattarsi richiederà qualche momento. Il "grosso & cattivo" di turno riesce a far vedere letteralmente i sorci verdi perché, grossa novità, non è "scarso" come di consueto ma è effettivamente una vera e propria macchina per uccidere



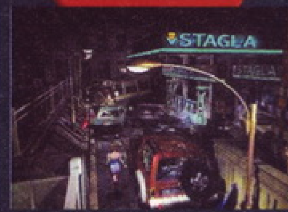
SECONDO PARERE

Resident Evil 3: Nemesis è il degno successore di una saga di successo. Ancora di più, *Resident Evil 3* è la giusta e naturale evoluzione di un ottimo titolo, che aveva conosciuto forse un momento di minima stanca con il secondo episodio. Le novità introdotte dalla Capcom nel gioco sono decisamente interessanti e le ambientazioni date dalla disponibilità di un'intera cittadina sono decisamente affascinanti. Gli svariati aspetti positivi sono già stati ottimamente sottolineati da Mauro nella recensione: da parte mia indico un'atmosfera che, per quanto riuscita, non è capace di reggere il confronto con quella del primissimo episodio o dell'ultimo *Code: Veronica*. Si tratta di un limite intrinseco alla scelta dell'utilizzo di ambienti esterni, ma tant'è... Rimane comunque un titolo da acquistare a occhi chiusi, sempre che non vi siate assolutamente stancati del genere.

di Mattia Ravanelli

VOTO

8.5



La ricchezza dell'ambientazione è davvero ottima.

RESIDENT EVIL 2

DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

VOTO
8

GIOCABILITA'	9
+ Inquietante, agghiacciante e adrenalinico + Dosaggio perfettamente calibrato tra azione ed esplorazione	
LONGEVITA'	7.5
+ Finali multipli e diversificati - Eccessivamente facile, anche per un principiante	
GRAFICA	8
+ L'impatto visivo è ottimo - I fondali sono prerenderizzati con le logiche conseguenze del caso	
SONORO	8
+ Di grande atmosfera, benchè discreto - A volte troppo poco marcato	

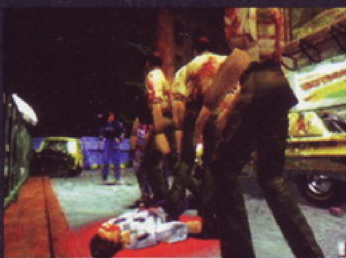

Fermo lì, testa di vitello che non sei altro!

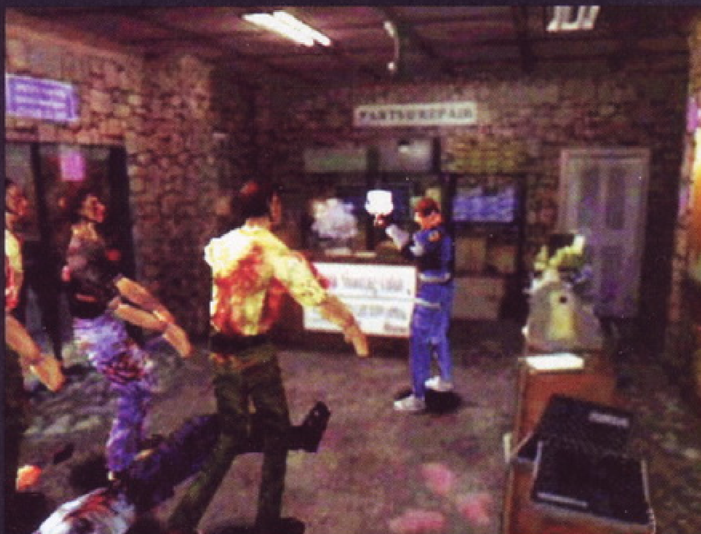
Resident Evil 2 è un prodotto da accogliere a braccia aperte, sia per la sua assoluta unicità su una piattaforma come il Nintendo 64, sia per la sua innegabile qualità. I difetti principali coincidono, come del resto già esplicato dalla recensione, nella libertà di movimento esageratamente circoscritta a spazi, in fondo, ristretti e all'eccessiva semplicità che ne riduce la longevità. Ma non possiamo dimenticare i finali multipli, i brividi, la tensione, la fludità, i tempi caricamento nulli... E' *Resident Evil 2*, aristocratico, agghiacciante ed essenziale, ma, nostro malgrado, un po' troppo semplice. Tutto qui.

Bastano poche righe per trasformare una forma d'intrattenimento in supremo simbolo della traviazione giovanile. Bastano poche righe e un gioco, magari dal nome "cattivo", magari dalla tendeza prettamente splatter, magari con poca luce, tanto buio e molto, moltissimo degrado. Nasce *Resident Evil* e il male diventa divertimento; nasce *Resident Evil* e il divertimento diventa male.

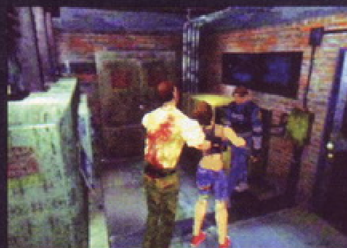
MALE CHE RISIEDE?

C'era una volta un paesino, chiamato Raccoon City, in cui regnavano pace e serenità. E c'era una volta un'industria dai fini tutt'altro che filantropici, chiamata Umbrella Corporation, che conduceva, tramando contro l'incolumità e la sicurezza pubblica, studi finalizzati alla creazione di una potente e rivoluzionaria arma biochimica. Città e industria trovavano punto d'incontro in una villa maledetta, situata proprio a Raccoon City, che ospitava i rischiosi esperimenti. Purtroppo, come spesso accade, il paventato pericolo di quegli studi divenne tragedia e il T-virus si diffuse in breve tempo nel paese in cui, una volta, regnavano pace e serenità. Il primo *Resident Evil*, datato Millenovecentonovantasei, trovò in questo clima truculento il teatro ideale della sua narrazione e il secondo, quello che ci stiamo promettendo di esaminare, ne segue la scia. Qualcosa è però cambiato: innanzitutto il fulcro dell'azione si sposta nell'inaspettatamente affascinante stazione di polizia dell'RPD (Raccoon Police Department), lasciando al suo inverecondo destino l'ormai ripulita villa di *RE*; in secondo luogo i protagonisti, questa volta Claire e Leon, che vanno a pensionare (si fa per dire, perchè l'avvenente Jill torna ad allietarci in *Resident Evil 3*) la coppia Chris Redfield e Jill Valentine.
Con o senza Nintendo 64, *Resident Evil 2* era un ottimo gioco. La sua struttura riprendeva senza troppi veli quella di *Alone in the Dark* (1990) e ne carpiva l'aspetto fondamentale: la gestione delle inquadrature. Le telecamere erano fisse, assolutamente statiche, riprendendo l'azione dalla prospettiva più spettacolare, suscitando nel giocatore una sensazione di maestosità più propria delle produzioni cinematografiche che di quelle videogiocose. La Capcom riuscì, in questo modo, a ottenere un risultato esteticamente appagante, pur sfruttando solo in minima parte, grazie all'utilizzo sfrenato di fondali prerenderizzati, l'hardware della console. *Resident Evil 2* arriva su Nintendo 64 e il team di sviluppo capitanato dall'ingegnoso Shinji Mikami decide di non cambiare la vincente ricetta servita agli utenti PlayStation. Di nuovo zombie, di nuovo inquadrature fisse, di nuovo *Resident Evil*. Bentornata Raccon City.


I non-morti stanno banchettando con quello che una volta era un cittadino di Raccoon City.



Il numero di nemici sullo schermo è aumentato rispetto al primo episodio di Resident Evil.


Certo, come no, adesso anche gli zombie in pantaloncini e toppino!

FRESCO FRESCO DALL'OBITORIO

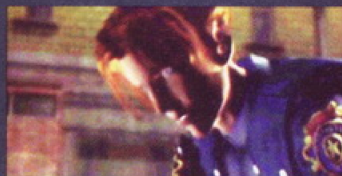
La presenza di due personaggi non è un mero aspetto di contorno, tanto che la versione PlayStation alloggiava su due CD dedicati all'uno e all'altro dei due. Leon Kennedy, giovane poliziotto al primo giorno di servizio, è il nome proprio del livello di difficoltà più elevato, mentre Claire Redfield, sorella dello scomparso Chris, di quello un po' meno complesso. La regolazione delle asperità che incombono sul giocatore nel corso del gioco, comunque, è composta anche da un passo successivo, che corrisponde con la selezione tra i canonici "easy" e "normal" poco prima d'iniziare con l'avventura. In realtà una semplicità addirittura eccessiva penalizza la produzione Capcom, limitando così in modo più che netto la longevità e scontrandosi direttamente con il ben più arduo predecessore. Per converso, è encomiabile l'impegno riposto dalla

Uniti da un unico obiettivo di fondo, Claire e Leon si dividono poco dopo il loro primo incontro, ma il dipanarsi della trama vede i due giovani di nuovo insieme, seppur per pochi istanti, alla ricerca del mistero che si cela dietro alle terribili mutazione cui Raccoon City è stata soggetta

PRODUTTORE	VIRGIN
SVILUPPATORE	CAPCOM
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.capcom.com

Il passaggio da Sony a Nintendo, comunque, anche grazie all'ausilio dell'espansione da 4MB, ha donato nuovo vigore alla cosmesi che avvolge i due protagonisti e, soprattutto, ha giovato a *Resident Evil 2* per quanto concerne i caricamenti, divenuti praticamente nulli grazie alla maggior velocità di cartucce e Nintendo 64.





Capcom nella realizzazione degli innumerevoli finali differenziati, che conferiscono al gioco una notevole attrattiva anche una volta portata a termine l'avventura. Uniti da un unico obiettivo di fondo, Claire e Leon si dividono poco dopo il loro primo incontro, ma il dipanarsi della trama vede i due giovani di nuovo insieme, seppur per pochi istanti, alla ricerca del mistero che si cela dietro alle terribili mutazione cui Raccoon City è stata soggetta.

La progressione degli avvenimenti è dunque incrociata e la scelta dell'uno piuttosto che dell'altro personaggio implica il coinvolgimento in vicissituidini, in parte, diverse. In parte, perchè le analogie tra l'avventura affrontata nei panni dell'avvenente donnetta e del baldo ragazzone sono comunque molte, certamente in numero abbastanza ingente da impedirci di definire *Resident Evil 2* un titolo che comprende due giochi in uno. L'avventura procede tra enigmi peraltro piuttosto elementari, eccidi di orde di zombie inferociti ed esplorazioni delle varie locazioni di *RE2*. I tre elementi sono ben dosati e mai, nel corso gioco, si lamenta un'eccessiva presenza dell'uno sull'altro. Il cammino che conduce il giocatore sino all'epilogo è relativamente guidato e difficilmente accade di bloccarsi per l'eccessiva difficoltà di enigmi o di scontri contro i mutanti.

SHINING NON ERA NULLA

L'atmosfera che circonda la produzione Capcom è agghiacciante, tesa, a tratti inquietante. In due parole, d'effetto. Ogni particolare è approfonditamente studiato, ogni apparizione degli zombie pensata, ogni sopresa sapientemente calibrata. *Resident Evil 2* regala al giocatore emozioni forti, quasi da virtuoso film d'orrore (sempre e comunque di seconda categoria), vissuto però in prima persona. Ragione del suo successo è il susseguirsi d'inaspettati colpi di scena, di temuti/sperati incontri imprevisti, di scontri all'ultimo sangue con quelli che un tempo erano gli abitanti di Raccoon City. Il tutto sotto le poche e adeguatissime note della colonna sonore, che accompagnano con discrezione l'avventura di Claire e Leon.

GRAFICAMENTE

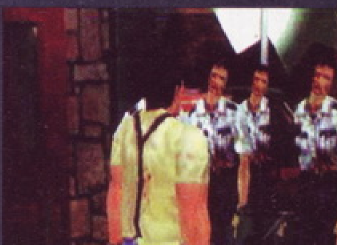
La realizzazione tecnica è l'aspetto che in particolar modo colpisce il giocatore, frastornato dalla mole di filmati e di dialoghi ritenuta un tempo impensabile su una cartuccia.

Ed effettivamente per ottenere un tale risultato, alla Capcom sono dovuti ricorrere ad un'enorme cartuccia da 512mbit, senza per questo tralasciare un uso magistrale della compressione Mpeg. Naturalmente i limiti imposti dall'esiguo spazio hanno compromesso la qualità e la lunghezza dei Full Motion Video, ma la sola loro presenza ben dispone un pubblico di giocatori, quello dei possessori di Nintendo 64, abituati a brevi e scarne cut scene. Anche in questa incarnazione a 64 bit, i fondali sono prerenderizzati, con conseguente azzeramento dell'interazione con il resto degli elementi.

Il passaggio da Sony a Nintendo, comunque, anche grazie all'ausilio dell'espansione da 4MB, ha donato nuovo vigore alla cosmesi che avvolge i due protagonisti e, soprattutto, ha giovato a *Resident Evil 2* per quanto concerne i caricamenti, divenuti praticamente nulli grazie alla maggior velocità di cartucce e Nintendo 64.



La prima schermata di gioco, un bell'inizio, non c'è che dire!



I signori desiderano?

SECONDO PARERE

Sono un grandissimo appassionato della serie di *RE* e fin dal primo episodio ho venerato la Capcom per aver realizzato qualcosa di finalmente serio, dotato di un'immensa atmosfera che riguardasse il mondo degli zombi (Romero Rulez). Per quanto riguarda la conversione per N64 di questo secondo episodio, c'è ben poco da dire: graficamente è davvero ben fatto, la giocabilità è la tipica dei *RE*, il sonoro tiene bene e svolge egregiamente il suo dovere; buone anche le animazioni. Le uniche parti dolenti sono la longevità e il tempo spaventoso che è servito per la realizzazione di questo titolo. Se non lo avete già finito/strafinito su Psx, compratelo pure e che l'orrore ricominci...

di Piermaria Mendolicchio

VOTO
7.5



La stazione di polizia è il luogo principale in cui si svolge l'azione vera e propria in RE2.

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 6.5

GIOCABILITA' 6
+ Originale per certi versi
- Stile di gioco lento e troppo confusionario usando la pistola

LONGEVITA' 7
+ Mediamente lungo
- Troppo facile

GRAFICA 6.5
+ Funzionale
- Ma non certo lo stato dell'arte

SONORO 8
+ Buoni effetti sonori e musiche d'atmosfera...
- ...che al solito sono troppo poche



Uno zombie "non morto" fa da palo a un suo compare, questa volta decisamente più giù di tono...

Resident Evil Gun Survivor non è di per se' un pessimo titolo, ma la tensione diluita che vi si respira, unita ad una certa semplicità, lo rendono un gioco soltanto di medio lignaggio. Il vero errore dei programmatori è stato quello di voler esser troppo pretenziosi finendo per perdere di vista la giocabilità e il divertimento vero e proprio. Sarebbe bastato un semplice titolo "alla *House of the Dead*" per appassionare i giocatori, tuttavia il prodotto finito, cercando di ampliare il genere, ha finito per perdere la strada.

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando, nelle sale giochi, furoreggiava *Operation Wolf* della Taito. E già allora si discuteva delle limitazioni insite in quella tipologia di gioco, resa spettacolare dalla presenza di quella replica di un Uzi 9mm presente nel cassone. Col tempo arrivarono vari cloni e sequel, sia per console che per computer, che hanno formato una catena i cui anelli più recenti sono i vari *Time Crisis* e *House of the Dead*. In un panorama di conversioni da coin op di successo, questo *Resident Evil Gun Survivor* è un po' una mosca bianca che sopperisce alla mancanza di una versione originale su cabinato con la buona credenziale di essere uno spin off della popolarissima saga di *Resident Evil*. A questo punto possiamo tranquillamente dire che il cerchio si è chiuso, se consideriamo che la Sega ha ideato *House of the Dead* per essere una sorta di *Resident Evil* con la pistola, mentre ora la Capcom stessa attinge da esso per ricavare un nuovo gioco. A dire il vero il primo shooting game con gli zombi è stato il coin op di *Beast Busters*, sviluppato da una SNK pre Neo Geo e poi convertito sui micro computer da una non troppo convinta Activision. E già ai tempi c'era tutto quello che si trova adesso, con l'ovvia differenza grafica e un gore accentuatissimo, ancora non frenato dalla nascita del politically correct e da una censura sempre più invadente.



Centrare il bel tomo in mezzo alle pupille non sarà un'impresa difficile.

TI SPARO IN MEZZO AGLI OCCHI... SE CI SONO

Tornando a *Gun Survivor*, non si può certo dire che il gioco non sia stato preceduto da una certa aspettativa, specialmente dopo la sua presentazione a sorpresa allo scorso Tokyo Game Show, occasione in cui ha rappresentato un vero rompicapo per i presenti. Di norma in questo genere di giochi gli spostamenti del personaggio sono gestiti automaticamente e il giocatore non deve fare altro che prendere la mira e sparare ai nemici che appaiono gradualmente sullo schermo, tuttavia, durante la prima presentazione di *Gun Survivor*, la Capcom aveva menzionato chiaramente il fatto che gli spostamenti sarebbero stati gestiti direttamente, utilizzando i tasti laterali della classica Guncom e variando la pressione sul grilletto per camminare. Ovviamente la curiosità era alle stelle e tutti si chiedevano come avrebbe funzionato dal vero un sistema di controllo apparentemente piuttosto macchinoso e, ora che *Gun Survivor* è arrivato, possiamo finalmente rispondere a tale domanda.



Le ambientazioni ricordano da vicino quelle dei vari episodi di *RE*. Con tutti i limiti del caso.

STORIA DI CONTAMINAZIONE, AMNESIA E DI MORTI DA AMMAZZARE UNA SECONDA VOLTA...

Gun Survivor non è certo stato sviluppato come titolo di punta, ma semplicemente come complemento alla recente line up basata su *Resident Evil*... E questo lo si nota fin da subito dalla mancanza di una presentazione in FMV, che è ormai uno standard per la serie. Si tratta comunque di un fattore decisamente irrilevante ai fini del gioco, che parte con la premessa che la serie di incidenti avvenuta a Racoon City sia solo uno dei tanti casi di contaminazione dovuta agli esperimenti della corporazione nota come Umbrella e *Gun Survivor* prende spunto proprio con uno di essi. Il protagonista del gioco è un po' uno strappo alla regola rispetto ai predecessori, non essendo né un membro delle forze dell'ordine, né una persona coinvolta per caso in una situazione altamente pericolosa. Una breve introduzione, realizzata con il motore grafico del gioco, mostra un'area urbana invasa da zombi su cui vola un elicottero a cui è attaccato un uomo che cerca chiaramente di farlo precipitare. Lo schianto è inevitabile, ma il pilota si salva ugualmente sbattendo però la testa, con il risultato di perdere la memoria... Ed è proprio lui che il giocatore dovrà guidare attraverso un'area di gioco piena di zombi, cercando sia di sopravvivere, sia di scoprire la propria identità. Tuttavia è chiaro fin dall'inizio che è coinvolto negli eventi che hanno portato al diffondersi della contaminazione...

Sebbene la grafica sia completamente in 3D, scordatevi l'ottimo engine poligonale visto in *Dino Crisis* in quanto *Gun Survivor*, pur non essendo propriamente da buttare, non è esattamente lo stato dell'arte, soprattutto per quel che

Gun Survivor parte dal presupposto sbagliato che sia possibile introdurre una marcata libertà di gioco in questo genere, sacrificando la frenesia dell'azione sperando che non pesi troppo nel risultato finale, cosa del tutto impossibile

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

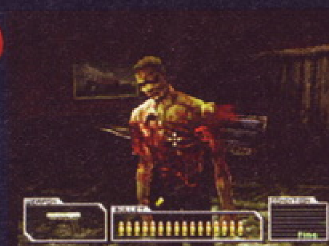
Resident Evil Gun Survivor non è di per se' un pessimo titolo, ma la tensione diluita che vi si respira, unita ad una certa semplicità, lo rendono un gioco soltanto di medio lignaggio. Il vero errore dei programmatori è stato quello di voler esser troppo pretenziosi finendo per perdere di vista la giocabilità e il divertimento vero e proprio

riguarda le texture e la loro risoluzione media. Il primo approccio al sistema di controllo usando la Guncon non è dei migliori e si ha la netta impressione che il tutto sia stato concepito in una maniera fin troppo caotica da gestire, tanto che, passando al joypad, si tira letteralmente un sospiro di sollievo. Basilarmente il movimento avviene come in uno sparatutto in soggettiva alla *Doom*, almeno finchè non si incontrano gli zombi ed è necessario mirare per sparare. Come nei vecchi *Resident Evil* per puntare l'arma basta premere il tasto L1, però stavolta tenendolo premuto apparirà un mirino guidabile attraverso la croce direzionale mentre il personaggio rimarrà fermo in posizione. La ricarica dei colpi avviene qualche secondo dopo aver sparato l'ultima cartuccia del caricatore, oppure sbloccando il tasto del puntamento cosa che permette anche di muoversi per cercare una posizione più favorevole quando si è alle strette. Ovviamente non ci si parano davanti soltanto i canonici zombi, ma anche una nutrita schiera di mostri ripresi dal bestiario classico della saga tra i quali i Lickers e i ragni giganti che aumentano la varietà dell'azione. Non mancano poi alcuni elementari puzzle, basati in massima parte sul classico "trova l'oggetto e portalo al posto giusto", senza contate i classici item come le erbe per curarsi e così via.

IL MOTORE INGOLFATO

A parole *Gun Survivor* sembrerebbe funzionare alla perfezione, ma ci sono delle pecche nella struttura che gli impediscono di raggiungere gli scopi prefissi. Innanzitutto le routine che gestiscono il movimento degli avversari sono state studiate decisamente male, con il risultato che gli zombi e i mostri non percepiscono il giocatore come tutta la sua visuale, ma si dirigono sempre al centro dello schermo finendo addirittura per rallentarsi tra di loro. Un fatto che lascia alquanto perplessi è che non sia stata implementata la benché minima localizzazione del danno e quindi colpire il braccio o la testa di un bersaglio produce sempre lo stesso risultato. La possibilità di muoversi in teoria aggiunge spessore al gioco, ma in pratica gli toglie l'unico aspetto veramente unico di tale genere, ovvero il divertimento di giocare con la pistola. Il pedale per ripararsi visto in *Time Crisis* è per ora l'unica innovazione realmente funzionale apportata dai tempi di *Operation Wolf* e altre modifiche di ampio rilievo alla struttura di gioco non porterebbero a niente, anzi, non farebbero altro che far decadere questa tipologia di gioco, che non reggerebbe il confronto diretto con gli sparatutto in prima persona.

Gun Survivor parte dal presupposto sbagliato che sia possibile introdurre una marcata libertà di gioco in questo genere sacrificando la frenesia dell'azione sperando che non pesi troppo nel risultato finale, situazione del tutto impossibile. Se si toglie il divertimento all'uso della pistola e al contempo si imposta il tutto con un ritmo troppo lento, l'unico risultato che si viene a creare è un gioco simile ad un motore ingolfato, incapace di coinvolgere realmente. Non si ha mai l'impressione di trovarsi realmente con le spalle al muro, anche perché è troppo facile cambiare di posizione e crivellare di proiettili i mostri e non si ha mai l'impressione di dover temere ogni singolo bersaglio come avveniva in altri titoli simili.



Un altro paio di colpi e anche questo sarà carne da, ehm... macello.



Abbiamo appena trovato una chiave, una svolta nel gioco?



Che utilità ha uccidere chi è già morto?



Un ragnone abnorme e schifido, è dal primo *RE* che ce li portiamo dietro!

RESIDENT EVIL A FUMETTI

La Wildstorm, studio in cui sono nati fumetti come *Wildcats*, *GEN 13* e *Stormwatch*, ormai più di un anno fa ha iniziato a produrre fumetti basati su *Resident Evil* che sono da qualche tempo importati in Italia dalla Magic Press. Gli albi non prendono in esame direttamente gli eventi dei giochi ma preferiscono focalizzarsi su storie parallele o che vedono i protagonisti impegnati in avventure successive o antecedenti al disastro a Raccoon City. La qualità media non è molto alta, soprattutto per quel che riguarda le sceneggiature, tuttavia i fan di *Resident Evil* possono trovarli discretamente divertenti, considerando, che spesso e volentieri, scadono nella comicità involontaria.



Un licker all'attacco, attenti alla testa... I nemici sono quelli storici della famosa saga, nessun rimpianto quindi.



La grafica non è di certo il punto forte di *Gun Survivor*.

NINTENDO64

RESIDENT EVIL ZERO

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE/AVVENTURA
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp
USCITA	AUTUNNO


Rebecca e il misterioso secondo personaggio di *RE Zero* sono pronti a fare irruzione nella prossima stanza...


La dimensione e la "qualità" degli zombie sembra maggiore delle ultime versioni per Psx.


Muori bastardo, argh, argh, defungi... altrove possibilmente!

Pur rischiando di passare inosservato in mezzo al marasma prossimo futuro (versione americana ed europea di *Code: Veronica*; PlayStation 2...); *Resident Evil Zero* arriva come una delle notizie più felici e, forse, inattese per tutti i possessori del Nintendo 64. Le premesse per realizzare un ottimo titolo ci sono tutte, anche perché l'ultimo trend preso dal team di *RE* con *Nemesis* e *CV* fa ben sperare. Le poche immagini a disposizione, oltretutto, lasciano trasparire una realizzazione tecnica di prim'ordine. Basterà qualche mese per porre fine ai dubbi, sappiate pazientare.

Ci sono voluti ben quattro anni (tanto è passato dalla pubblicazione del primo capitolo della saga Capcom per PlayStation), ma alla fine anche il Nintendo 64 è riuscito ad aggiudicarsi il suo capitolo esclusivo di *Resident Evil*.
E' notizia dello scorso gennaio, infatti, che la casa di Osaka ha finalmente deciso di dedicare anima e corpo allo sviluppo di *Resident Evil Zero*, ennesimo episodio della tanto acclamata serie Capcom, questa volta pensato e ideato unicamente per la console di Mario e Zelda.



Il misterioso personaggio sembra un fanatico dei tatuaggi, basti "leggere" il suo braccio...

VAMPIRI A PERDERE

Le immagini finora rilasciate dalla Capcom sono piuttosto incoraggianti, pur venendo analizzate e passate al microscopio da occhi che sono ormai abituati allo scintillante *Resident Evil Code: Veronica* per Dreamcast. Non è questo un problema, dato che comunque *RE Zero* per N64 promette autentiche faville, inedite per i possessori della console Nintendo.
Una piccola riflessione: in poche settimane il mercato sarà letteralmente invaso da episodi di Resident Evil, *Code: Veronica* per Dreamcast, le versioni europee di *RE3* e *RE2* (rispettivamente Psx e N64), la trasposizione per Game Boy Color (!)... insomma, un'anteprima di *Resident Evil Zero*, in un clima simile, non poteva mancare.
Il gioco prende le mosse prima degli avvenimenti che segnarono l'inizio dell'incubo, ovvero prima di *Resident Evil 1*. La protagonista sarà Rebecca, personaggio che, come sapranno i giocatori del primo *RE* e gli amanti della serie, fa parte del gruppo che scompare e con cui si incontrerà poi Chris.
In questo nuovo capitolo, quindi, non mancheranno i legami con le vicende narrate in quel primo episodio, dato che comunque le due avventure finiscono col sovrapporsi lievemente.


Uno scontro concitato nel bel mezzo di quello che sembra il vagone di un treno, da notare la qualità delle texture.

Cosa sarà successo mai ai team S.T.A.R.S. mandati a investigare in Raccoon City? Da dove tutto ha preso il via? Quali sono le reali implicanze della Umbrella? Tutte risposte a cui solo i possessori di un Nintendo64 potranno dare risposta, oltre agli "sceneggiatori" Capcom ovviamente.
Per ora il gioco è stato annunciato unicamente in versione giapponese, anche se la dichiarazione ufficiale della Capcom USA dovrebbe arrivare presto, anche visto il successo riscosso negli States dalla versione per N64 di *Resident Evil 2*.
Tornando per un momento sulle immagini finora rilasciate al pubblico, queste appaiono comunque interessanti, nonostante la bassissima qualità delle stesse. Il livello di dettaglio sembra perlomeno agli ottimi livelli di *Resident Evil 3: Nemesis* per PlayStation, con uno studio profondo per ogni locazione esistente, accuratamente riempita di chissà quali trabocchetti e "sorpresine" in grado di mettere alla prova le coronarie di tanti e tanti giocatori.

RITORNO ALLE ORIGINI

Come è stato sottolineato da più parti, l'annuncio di *Resident Evil Zero* per Nintendo 64 è un ulteriore segno della rinnovata fiducia di mamma Capcom verso l'ex amante Nintendo (non dimentichiamoci il favoloso idillio che si sviluppò tra i due ai tempi dei 16 bit), con tutta probabilità in vista del lancio del Dolphin.
La prossima console Nintendo, infatti, doveva addirittura essere la piattaforma su cui sarebbe stato sviluppato questo *RE Zero*, almeno secondo le prime, ormai antiche, supposizioni.
Nulla ancora è stato detto a riguardo della data di pubblicazione del gioco e, come potete leggere nello specchietto informativo, anche noi ci siamo tenuti piuttosto sul sicuro, segnalando un'uscita verso il prossimo autunno.




Una cucina. Le ambientazioni ricordano maggiormente quelle del primo Resident Evil.

CAPCOM - THE STORY SO FAR

Ovvero, cos'è successo tra Nintendo 64 e Capcom fino ad oggi? Nulla. O meglio, quasi nulla. A fronte di conversioni francamente inutili e piuttosto elementari, come quel *Magical Tetris Challenge* recensito sul primo numero di J, la casa di *Street Fighter 2* non ha mai mosso un dito a favore della causa Nintendo... e perché avrebbe dovuto farlo? Le cose, come detto, dovrebbero migliorare sensibilmente in occasione del lancio del Dolphin, d'altronde anche il Game Boy ha goduto di più titoli Capcom che il Nintendo 64, un bel record.



RESIDENT EVIL

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

PRODUTTORE	VIRGIN
SVILUPPATORE	HOTGEN
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.vie.com
USCITA	Primavera

La vecchiaia può fare brutti scherzi, può illudere l'apparato visivo di un normale giocatore, illudendolo di trovarsi di fronte a una versione portatile di *Resident Evil*. La giovinezza, purtroppo, può ancor di più, ovvero può far render conto al pover malcapitato che non si tratta di un'allucinazione, né tantomeno di un pesce d'aprile... Prepariamoci quindi a vedere elefanti volare et similia, tanto mancano solo quelli...

SURVIVAL PIXEL HORROR

Inizialmente presentato al pubblico all'E3 del maggio '99 e poi all'ECTS londinese dello scorso settembre, *Resident Evil* per Game Boy Color (e solo Color) avrebbe dovuto fare la sua apparizione sul mercato a ottobre, ma così non è stato.
Non si è a conoscenza dei motivi per cui la Virgin non abbia ancora commercializzato il gioco, fatto sta che da circa sei mesi le informazioni a disposizione inerenti a *Resident Evil "Pocket"* (come è stato affettuosamente soprannominato) sono praticamente "congelate" e tutto il materiale risale a settembre del '99. Non c'è da preoccuparsi comunque, se le Leggi di Murphy si occuperanno, per una volta, di volgere d'altra parte lo sguardo, entro poco tempo dovremmo poter gridare terrorizzati anche in metropolitana o in autobus...
Sviluppato sotto il vigile occhio Capcom dalla Hotgen, e comunque pubblicato sotto etichetta Virgin, *Resident Evil* per Game Boy Color si ripromette di essere una fedele (per quanto possibile) e accurata conversione del primissimo episodio pubblicato per PlayStation e PC ormai diversi anni or sono.
Sono rimasti inalterati praticamente tutti gli aspetti strutturali: due personaggi selezionabili, a cui corrispondono diversi livelli di difficoltà, un nutrito arsenale di armi e una corazzata di non-morti pronti ad avere la meglio su Jill Valentine o Chris Redfield, i due protagonisti del gioco. Ovviamente il comparto grafico ha dovuto subire delle sostanziali decurtazioni e non poteva essere altrimenti. Sebbene le press release parlino di "fondali prerenderizzati convertiti alla perfezione", la realtà è che un qualche ammasso di pixel (ben disposti ed eccezionalmente gestiti per carità) rappresenta sia i fondali che i personaggi. Questo non vuol dire che graficamente *Resident Evil "Pocket"* sia un gioco deficitario, ma su Game Boy non si può certo pretendere di gustarsi delle ambientazioni anche solo minimamente vicine a quelle presenti su sistemi decisamente più potenti.
Le belle notizie sono comunque altre, ovvero la fedelissima conversione di ogni scena e situazione del gioco originale. Le inquadrature sono rimaste praticamente tutte inalterate, così come la disposizione dei nemici (ma non ci è dato assicurare al 100% il numero e la presenza degli stessi su schermo, data l'ovvia carenza di memoria del portatile Nintendo).
Rimanendo in tema di "memoria", il gioco utilizza un'enorme cartuccia di 4 Mega, una capacità di alto livello considerata la media dei giochi Game Boy. Interessante sarà anche appurare come è stata gestita la conversione del reparto sonoro del gioco, una delle componenti fondamentali dell'intera produzione Capcom.
Come detto in apertura, non ci è dato sapere quando il gioco verrà messo in commercio, una previsione ottimistica può comunque far pensare alla primavera-estate.



Le telecamere sono praticamente identiche a quelle originali.



Anche le animazioni originali sono rimaste inalterate.

Se quattro anni fa (quando uscì la versione per PlayStation del gioco) ci avessero detto che avremmo potuto giocare a *Resident Evil* su Game Boy, non ci avremmo creduto. Francamente è difficile crederci anche adesso, ma tant'è... Le perplessità maggiori rimangono legate al comparto audio-visivo del gioco: buona parte dell'atomsfera creata da *RE* è da imputarsi al sonoro e al macabro dettaglio delle schermate fisse, con queste che vengono (in buona parte) a mancare, come potrà risultare *Resident Evil* per Game Boy?
Non resta che aspettare e vedere...



Una scena già vissuta e rivissuta da ogni amante di *Resident Evil*, il primo vero incontro con uno zombie.



Coraggio, fatti amazzare!



Il sangue scorre copioso...



Una statua e una mappa in premio...

ORGOGLIO PERSONALE

Che il Nintendo 64 sia una macchina del tutto particolare è innegabile. Da una parte titoli di assoluta eccellenza e dall'altra vuoti incolmabili e difficilmente giustificabili. Se le cose fossero andate come inizialmente previsto, *Resident Evil* per Game Boy Color sarebbe stato il primo episodio della saga ad arrivare su una console Nintendo, dato che la pubblicazione americana della versione per N64 è stata pubblicata a novembre. Naturalmente (sicuri?) sono considerazioni che non hanno nulla a che vedere con il rinvio di questa edizione pocket del gioco, ma il parco titoli del Game Boy rimane comunque assolutamente al di sopra, per eccezionale varietà, se non per qualità, a quello del 64 bit della grande N. Ultima la Rivelazione dell'arrivo di Lara Croft sul minuscolo miracolo della Nintendo...





SYPHON FILTER 2

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it

PRODUTTORE	989 STUDIOS
SVILUPPATORE	EIDETIC
GENERE	AVVENTURA 3D
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.989studios.com
USCITA	Marzo 2000

Il primo capitolo delle peripezie del buon vecchio Gabe è stato indubbiamente uno dei maggiori successi della PlayStation della scorsa stagione, ed era quindi naturale che, più o meno un anno dopo la sua uscita, si cominciasse a parlare di un secondo capitolo. Quindi, eccoci qua ad analizzare le prime informazioni disponibili su *Syphon Filter 2*, che riprende laddove si era fermato il suo prequel: alla fine dell'avventura si scopriva che dietro allo sviluppo del terribile virus si celava la stessa agenzia che dava lavoro a Gabe e ora, per aggiungere il danno alla beffa, gli stessi capoccioni di Washington hanno deciso che sarebbe stato simpatico dare al poveretto la colpa di tutto.



La riproduzione delle strade e delle situazione "urbane" è come al solito riuscita in SF, che presenta strade malfamate e piuttosto degradate.

GABE LOGAN AL SERVIZIO DI SUA MAESTA'

In SF2 ci si trova quindi impegnati, assieme a Lian Xing (che sarà tra l'altro controllabile direttamente in alcuni livelli -che sia la nascita di una nuova Lara? Rabbrividiamo...-), nel tentativo di discolparci da tutte le accuse (tanto alla fine Gabe verrà indubbiamente fregato da qualcun'altro, è una delle regole di base dell'universo...). Lasciando per un attimo perdere la trama (anche perchè comunque sia le informazioni lasciate circolare dai programmatori sono piuttosto nebulose su questo punto), andiamo a vedere quali sgargianti novità ci proporranno gli Eidetic e i 989 Studios per la loro nuova creatura: come era ovvio aspettarsi vista la piega presa dal mercato dei videogiochi negli ultimi anni, i venti livelli presenti in *Syphon Filter 2* saranno poco più che un add-on rispetto a quanto già visto nella vecchia edizione, fornendo così nuove missioni per i vecchi fan senza tuttavia snaturare, nè migliorare radicalmente, nessun aspetto di gioco.
La struttura portante del titolo sarà quindi la stessa: vi verranno assegnate delle missioni via via più complicate (un totale di 20, che stiperanno la bellezza di due CD) a loro volta composte da svariati obiettivi da completare in un determinato ordine (uno dei più grandi meriti del primo capitolo era proprio la grande varietà dei suddetti obiettivi, speriamo quindi che questa caratteristica venga mantenuta anche in *Syphon Filter 2*) e voi, con armi selezionate a seconda del tipo di azione da intraprendere (più, ovviamente, quelle che potrete recuperare dai cadaveri dei nemici uccisi), dovrete vedervela con la solita camionata di guardie e boss di fine livello. Parlando dei nemici, uno degli aspetti che più aveva indispettito di *Syphon Filter* era la loro IA (intelligenza artificiale), settata in maniera veramente ridicola: in pratica, i terroristi che si incontravano nei primi livelli erano assolutamente incapaci di fornire la benchè minima sfida (addirittura quelli del primo scenario non riuscivano a colpirvi se vi piazzavate a un metro di distanza...), e questa situazione proseguiva tranquillamente sino agli ultimi tre livelli dove, grazie all'entrata in


La modalità di "lockaggio" del nemico, qui a una grande distanza, dovrebbe essere sensibilmente migliorata.



La modalità a due giocatori è possibile tramite uno split screen verticale, il livello di dettaglio sembra comunque accettabile.

Indubbiamente *Syphon Filter 2* non sarà un capolavoro sconvolgente (se non lo era il primo episodio, a maggior ragione non potrà esserlo questo, che migliora solamente il migliorabile), ma altrettanto indubbiamente dovremo abituarci a vederlo nelle primissime posizioni delle classifiche per PlayStation per molti mesi. Insomma, il discorso è il solito: se vi è piaciuto il precedente capitolo cominciate a risparmiare un po' in attesa di marzo, altrimenti potrete senza dubbio vivere senza Gabe per un altro annetto.



I dettagli presenti in SF2 sono aumentati rispetto al primo capitolo, basti vedere questo cartello stradale.

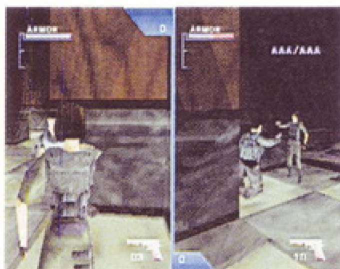


Un'immagine della modalità multiplayer di SF2, una delle vere innovazioni rispetto al primo episodio.

UN GLORIOSO PRIMO EPISODIO

Quando l'avventura 3D firmata dagli sconosciutissimi Eidetic arrivò sul mercato più di un anno fa, pochissimi avrebbero scommesso che di lì a pochi mesi Syphon Filter avrebbe lottato spalla a spalla con tutti i maggiori successi per Psx, eppure questo fu proprio quello che successe: forte di un gameplay piuttosto classico arricchito da una grande varietà nelle missioni e nei compiti da svolgere, il gioco non era (e non è) uno di quei titoli da avere assolutamente, ma se vi capita di trovarlo a poco è sicuramente un acquisto consigliato.





Il numero dei poligoni con cui sono realizzati i personaggi non è elevatissimo, ma rimane sufficiente.

gioco delle guardie d'elite, ci si trova improvvisamente di fronte ad avversari velocissimi, precisissimi e quasi invulnerabili. A quanto pare, comunque, questo problema non dovrebbe affliggere *Syphon Filter 2* che, anzi, vanterà un'intelligenza artificiale di prim'ordine, o così dicono...

LICENZA (MEDIA) DI UCCIDERE

Altra caratteristica parecchio interessante sarà la possibilità di concludere le missioni non solo con vittoria o sconfitta, ma con vari gradi di successo che faranno procedere la trama (e il gioco stesso, ovviamente) in direzioni sempre nuove, dando così una marcia in più alla longevità. Completamente nuovo sarà anche il sistema di mira automatica (che costituiva un'altra grossa pecca del gioco precedente, costringendo in pratica il videogiocatore a utilizzare sempre la mira manuale). A quanto asseriscono i programmatori, in *Syphon Filter 2* saremo in grado di mantenere il "lock" sul nostro obiettivo anche nelle situazioni più caotiche, avendo così la certezza che le nostre preziose munizioni non andranno sprecate su qualche muro.

Parlando di armi e di accessori vari, il già vasto arsenale di Gabe verrà arricchito da alcuni nuovi oggettini piuttosto sfiziosi e così, assieme a ciò che si era già visto in *Syphon Filter* (pistola con silenziatore, fucile da cecchino, fucile ad infrarossi, lanciagranate con due tipi di munizioni, vari tipi di mitragliatori e laser), potremo utilizzare anche un visore notturno, un bel coltello da vero commando e una balestra (evidentemente Lara ha fatto scuola). Tutte queste armi, oltre a essere adibite alla semplice eliminazione dei nemici, potranno essere usate anche in un'inedita modalità multiplayer (che presumibilmente sarà molto simile a quella di *Duke Nukem: Time to Kill*): riguardo a questo punto, non si sa se verranno realizzate apposite arene o se piuttosto saranno utilizzati per i deathmatch i normali livelli di gioco. Tutto dipende in effetti dalla conformazione di questi ultimi: quelli del primo capitolo sicuramente non sarebbero stati molto adatti -non tutti, per lo meno- a un utilizzo simile, ma è probabile che in *Syphon Filter 2* i livelli più claustrofobici verranno sostituiti da zone ambientate prevalentemente all'aperto e quindi più adatte a scontri all'ultimo sangue tra due avversari umani.

Altro difetto imputabile al primo capitolo era il sistema di salvataggio (che, vi ricordo, permetteva solo di salvare la posizione alla fine di un intero livello, con conseguenze piuttosto nefaste sul sistema nervoso dei giocatori, che erano costretti a ripetere intere aree decine di volte), che è stato rivisto e corretto con l'aggiunta dei classici check point di metà livello.

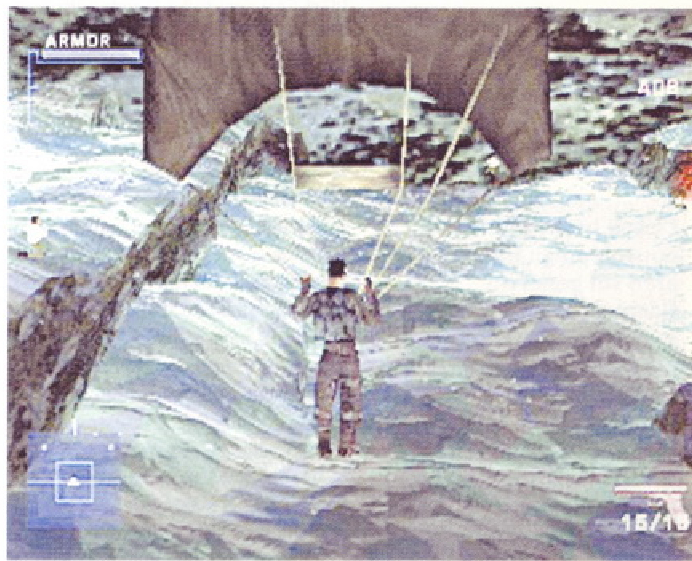
Insomma, come vedete pare proprio che ci ritroveremo di fronte a qualcosa di molto simile a una versione deluxe del vecchio gioco ma questo, considerati i precedenti, non dovrebbe di certo impedire a *Syphon Filter 2* di divenire uno dei titoli più venduti dell'intera stagione.





PICCOLI SERPENTI CRESCONO

Sempre restando nel campo di spie, terroristi e piani di conquista del mondo, potrà farvi piacere sapere che la Konami ha annunciato la conversione di Metal Gear Solid anche per Game Boy Color, come anticipato anche negli scorsi mesi in Globo. Stando a quanto ci dicono i programmatori, nonostante le limitazioni intrinseche dell'hardware della console Nintendo, saranno mantenute più o meno tutte le caratteristiche (comprese le VR Missions) che hanno reso la versione PlayStation un capolavoro. Dite che non ve ne frega nulla? Eh, come vi capisco, ragazzi miei...



Gabe si getta con il paracadute verso il prossimo obiettivo, situazione inedita rispetto al primo capitolo di SF.



Il bel Gabe Logan riesce addirittura a trovare il tempo per guardarsi attorno, calmo, tranquillo, con quell'aria da "Bello e Impossibile..." impallinatelo!



Il dinamismo nell'azione è una delle prerogative di SF2.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

DI GIANLUCA TABBITA ryo@edmaster.it

PRODUTTORE	**UBI SOFT**
SVILUPPATORE	**UBISOFT VIDEO SYSTEM**
GENERE	**GUIDA**
GIOCATORI	**1-2**
VERSIONE	**Europea**
SITO WEB	**www.ubisoft.it**
USCITA	**Estate**

F1 *Racing Championship* è uno dei giochi di guida più caldi del momento. Creato dal tandem Ubisoft-Video System, si avvale degli esperti in ingegneria meccanica della casa francese, nonché dell'esclusiva licenza per il campionato ufficiale di Formula Uno, concessa dalla FIA alla nipponica Video System (già responsabile *dell'ottimo F1 World Gran Prix* per Dreamcast).
La licenza comprende tutti gli aspetti di questa disciplina, dai nomi e dalle immagini dei piloti alle scuderie ufficiali, fino ai percorsi, e riguarda non solo il Dreamcast ma tutte le piattaforme principali oggi disponibili come PC, Game Boy Color, Nintendo 64 e PlayStation, nonché le console Sony e Nintendo della prossima generazione.



Le texture sono davvero di primissima qualità, eccellenti anche le costruzioni nel fondale e il bump mapping dell'asfalto.

I titoli usciti per le console negli ultimi anni sul genere Formula Uno non sono stati tutti delle piacevoli rivelazioni. Spesso, anzi, maggiore era la pretesa, tanto peggiore il risultato sul fronte della giocabilità e del divertimento. Eppure a questo *FI Racing Championship* credo si possa dare un credito maggiore di una semplice speranza. Il modello di comportamento delle vetture sembra poter garantire una giocabilità più che soddisfacente e le numerose variabili e modalità di gioco, alcune delle quali veramente inedite in questo genere, sulla carta garantiscono il coinvolgimento del più esigente dei piloti in ore e ore di appassionante interazione. Naturalmente prima di formulare un giudizio completo aspettiamo la versione definitiva del gioco per vedere se veramente il Dreamcast può far avverare tutti i sogni, compresi quelli a 300 chilometri orari.

UNA TRADIZIONE CHE SI RINNOVA

La Video System non è per nulla nuova a exploit di questo genere: fondata nel 1984 da Koji Furukawa ha al suo attivo più di 100 titoli ed è stata, secondo fonti ufficiali, la prima software house ad ottenere la licenza per il campionato di Formula Uno nel lontano 1990. Per quanto riguarda invece la Ubisoft, produttore, editore e distributore presente in 16 paesi, dovrebbe essere ormai un nome noto agli utenti della PlayStation, che hanno già visto titoli di spessore come *Grandia* arrivare nella vecchia Europa grazie alla società transalpina. Tornando al nascituro *F1 Racing Championship*, sulla carta le caratteristiche per imporsi come nuova pietra di paragone del genere automobilistico ci sono tutte. Cominciamo a dire che grande attenzione è stata riposta nell'aspetto simulativo del gioco. Le condizioni meteorologiche, la fisica delle automobili, gli effetti delle accelerazioni, delle frenate e delle turbolenze, sono tutti aspetti fedelmente riprodotti. I sedici tracciati ufficiali del campionato di Formula Uno sono stati trasposti nei minimi dettagli, compreso il recentemente acquisito circuito della Malesia. Come inoltre abbiamo già visto in alcune simulazioni per PC, è stata introdotta la variabile del graduale danneggiamento in seguito a rottura meccanica delle monoposto e/o tamponamento, qui addirittura presente con un selettore dell'intensità da lieve a iper-realistico. Gli effetti grafici seguono lo stesso paradigma di realismo, riproducendo in modo verosimile le scintille dei tubi di scappamento, il fumo, le luci e le ombre. In effetti, parlando delle caratteristiche del Dreamcast e del modo in cui hanno influenzato i parametri tecnici del gioco, la Video System ha affermato che la potenza del microprocessore SH4 ha permesso di creare dei modelli di comportamento fisico molto più realistici di quanto fosse possibile in precedenza. Ci sono certamente le basi per credergli, a giudicare dall'impressionante quantità di variabili meccaniche che possiamo modificare durante il gran premio, come le sospensioni, le gomme, l'angolo di sterzata, e l'altezza della monoposto dal suolo.



Doppia uscita sulla sabbia a bordo pista, speriamo che le gomme non si siano rovinate eccessivamente.


Una visuale tra le tante disponibili, come al solito la scelta sarà dettata dalle necessità di ogni diverso pilota virtuale.

A TU PER TU CON LA FORMULA 1

Ma lasciamo direttamente la parola a Weng Ying Ming Otago, project manager di Ubi Soft, che ci ha illustrato i dettagli del gioco rispondendo alle seguenti domande:

D: A cosa puntavate sviluppando *F1 Racing Championship?*

Otago: miravamo a offrire ai clienti un prodotto estremamente longevo e dall'altissima qualità, con una grande grafica, facile da giocare nella modalità Arcade e stimolante come esperienza di guida nella modalità Simulation. Ci siamo anche concentrati sull'intelligenza artificiale come anche sulle nuove modalità di gioco (per esempio la modalità scuola di guida).

TUTTI I DATI DEL GIOCO

- **Tutti gli 11 team e i 22 piloti ufficiali del Campionato del Mondo di F1 1999, inclusi i piloti subentrati nel corso del Mondiale.**
- **Le 22 auto originali, comprensive di tutte le modifiche dell'intera stagione 99.**
- **Tutti i 16 circuiti ufficiali, incluso il nuovo tracciato della Malesia.**
- **Regolamento Ufficiale 1999, osservato anche in gara, con bandiere e penalità.**
- **Display in stile FOCA (ovvero simile a una trasmissione televisiva).**
- **Replay televisivo dell'intera corsa.**



Una Benetton cerca di fuggire durante un lungo rettilineo, ma gli avversari non sembrano da meno...



La fluidità dovrebbe rappresentare uno dei punti di forza del titolo Video System-Ubi Soft, staremo a vedere.

D: Qual è stata per voi la parte più eccitante del progetto?
Otago: Probabilmente il fatto che abbiamo collaborato strettamente con due diverse squadre collocate in due differenti nazioni: la Francia e il Canada. La collaborazione a livello internazionale è il segreto della nostra efficienza!
D: Qual è il livello di realismo del gioco?
Otago: Ci siamo impegnati molto sul versante realismo sfruttando la licenza della FIA: miravamo a ricreare l'atmosfera e tutti i dettagli del campionato del mondo 1999.
Tutte le auto, i team, i piloti e le regolazioni sono aggiornati e fedeli alla realtà. Abbiamo anche aggiunto molti filmati ed effetti sonori per ricreare meglio la sensazione di trovarsi sul posto, quella che fa sentire i giocatori come se si trovassero nella gara reale.
D: Potete dirci qualcosa sulla modalità Scuola Guida? A cosa miravate introducendo nel gioco questa nuova caratteristica?
Otago: Abbiamo aggiunto questa modalità per rispondere alle richieste dei nostri clienti e rendere il gioco più completo e facile da usare. Come saprete la Formula Uno è la sfida definitiva e le abilità richieste sono molto difficili da padroneggiare. La modalità Scuola Guida permette ai giocatori di godersi molto prima il nostro gioco. La modalità Scuola Guida fornirà quattro percorsi, ciascuno dei quali sarà corredato da dimostrazioni, pratica ed esami in modo che il giocatore possa apprendere tutte le tecniche di base.
D: Potreste descrivere nei dettagli lo spessore del gioco, la quantità dei livelli disponibili, la qualità della grafica e la manovrabilità delle auto?
Otago: Nella modalità Arcade abbiamo quattro livelli di difficoltà con quattro circuiti differenti. La difficoltà è basata sui circuiti, l'intelligenza artificiale e i tempi cronometrici richiesti, ma le monoposto sono ancora molto divertenti da manovrare. Per accedere alla modalità arcade non dobbiamo cominciare con la modalità Scuola Guida. Potremo, inoltre, disputare l'intero campionato con uno stile di guida arcade. Questa è una novità assoluta, ma volevamo veramente offrire al giocatore occasionale l'opportunità di divertirsi da subito correndo l'intera gara. Nella modalità Simulation, però, il comportamento dell'auto è più realistico e impegnativo. Nella modalità per correre una gara singola il giocatore può scegliere uno qualunque dei sedici tracciati della stagione 1999. Ci sono tre livelli di difficoltà basati su differenti livelli di intelligenza artificiale. Le stesse cose le ritroviamo nelle opzioni della modalità Campionato.
Per ciò che riguarda la modalità Scuola Guida abbiamo scelto tre tempi cronometrici per ciascun circuito, che danno rispettivamente accesso ai gradi Pass, Merit e Distinction (come a dire sufficienza, buono e ottimo, Ndr).
D: Qual è la caratteristica migliore di *F1 Racing Championship*, quella che ci farà giocare per ore?
Otago: Direi sia il divertimento che si prova nella modalità arcade, sia la reale sfida della modalità simulativa. Nel progetto del gioco abbiamo preso in seria considerazione le diverse capacità e aspettative dei giocatori. Per questo abbiamo usato il car boost e la classifica a punteggio nella modalità Pick Up & Play, come anche i tre livelli di difficoltà nella modalità Simulazione. Il giocatore ha molti obiettivi da raggiungere: finire il gioco con/senza car boost, battere il record del circuito e i punteggi degli avversari in campionato, sconfiggere le altre auto ai vari livelli dell'intelligenza artificiale, ottenere il livello Distinction in tutti i tracciati della modalità Scuola Guida etc.
D: Potete raccontarci un segreto o un anedotto sul gioco?
Otago: a differenza di altri giochi di Formula Uno, *F1 Racing Championship* utilizza dei filmati per illustrare il lavoro nei box. Ciascun team ha il suo filmato per la sostituzione delle gomme e/o degli alettoni e il rifornimento. Noi abbiamo usato un piccolo trucco celato nella lunghezza del filmato. In realtà ciascun team ha due filmati per il pitstop, uno riuscito (6 secondi) e l'altro non (10 secondi). Nella vita reale accade la stessa cosa.
I team più veloci hanno maggiori possibilità di eseguire il pitstop con successo sprecando meno tempo rispetto alle squadre più lente. Abbiamo adottato questo accorgimento appositamente per i giocatori più esigenti.



IL REALISMO DELLA SIMULAZIONE

- **Modelli 3D riprodotti secondo i veicoli della stagione 1999.**
- **Texture e colori delle carrozzerie ufficiali.**
- **4 opzioni: cambio automatico/manuale, frenata assistita, danno alla vettura assente/medio/realistico, condizioni atmosferiche.**
- **12 regolazioni tecniche: alettoni, cambio, gomme, sospensioni, angolo massimo di sterzata, serbatoio carburante, altezza dal suolo.**


Ovviamente non mancano le differenti condizioni atmosferiche, anche se questa pioggia non sembra proprio riuscitissima.



Come si può vedere, la grafica delle scritte "in-game" è in tutto e per tutto uguale a quella delle trasmissioni TV.



Il dettaglio delle ambientazioni a bordo circuito è curato sotto ogni aspetto, un buon lavoro da parte della Video System e della Ubi Soft.



Un testa a testa nel bel mezzo di una chicane, quale emozione maggiore?

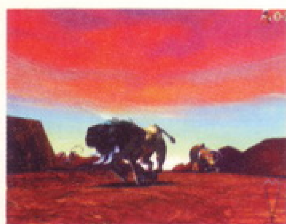


GIANTS CITIZEN KABUTO

DI AMEDEO RABOTTINI grifis@edmaster.it

PRODUTTORE	INTERPLAY
SVILUPPATORE	PLANET MOON
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.interplay.com/giants
USCITA	14 febbraio 2000

L'attuale situazione di mercato non è certo delle più rosee: certo, il progresso tecnologico, che non conosce battuta d'arresto alcuna, permette ai signori programmatori di assicurarci esperienze sempre più immersive, totali. Tuttavia a uno sguardo più attento è facile notare come un parametro fondamentale venga del tutto ignorato: l'originalità. La detta componente non è infatti visibile neanche più col microscopio, e la maggior parte dei team di programmazione si è fossilizzata in determinati schemi, migliorandone sicuramente qualità (leggi grafica) e impatto, ma badando bene a non uscire fuori da determinate regole. E' così che la lista della spesa si è riempita di vecchie glorie progressivamente pompate e aggiornate e solo raramente si incappa in titoli meno "ordinari". Per fortuna ci sono ancora dei team che, notoriamente, sono propensi a provare sempre soluzioni nuove, sperimentare schemi inediti, proponendo titoli che non rivoluzionano radicalmente ma che, passo per passo, contribuiscono a mantenere vivo l'interesse per i videogiochi. *Giants: Citizen Kabuto* è tutto questo, e forse qualcosa in più.

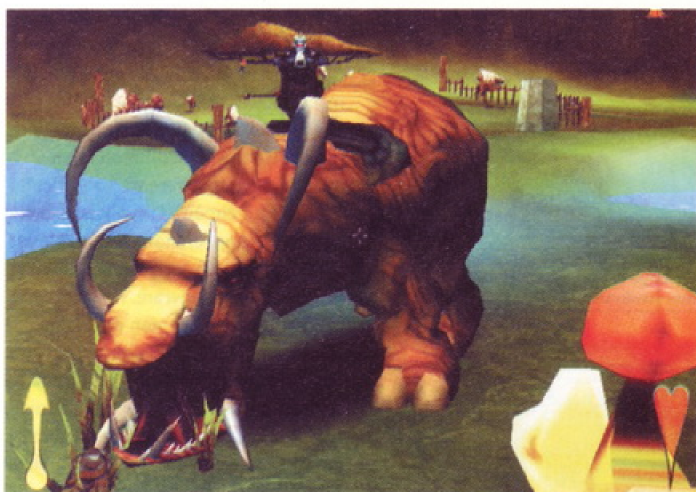


L'isola è popolata da creature poco rassicuranti

Chiunque pensasse che il concetto di originalità fosse stato del tutto abbandonato, sarà felice di essere smentito. In un mercato saturo e che premia ormai perfino i cloni dei cloni, c'è ancora qualcuno disposto a inventare e a non limitarsi a realizzare l'ennesimo sparatutto in soggettiva. *Giants* riesce infatti a reinterpretare un concept vecchio come lo zio Bill, offrendo un'esperienza nuova sotto molti aspetti, arricchendo il patrimonio dell'action-adventure di proposte inedite e dando nuova linfa ad un genere che sembrava avesse detto tutto. Massiccia profondità, ricchezza grafica e freschezza di idee sono le credenziali di un capolavoro ormai annunciato.

THE STREAM OF LIFE

Giants è la storia di un'isola esotica e lontana, della sua evoluzione portata avanti da una sorta di selezione darwiniana fra tre razze che si battono per ottenerne il dominio: i Sea Reaper, il gigante Kabuto e gli alieni Meccaryns, ognuna basandosi sulle proprie e peculiari caratteristiche che ne costituiscono il patrimonio genetico. L'isola teatro di tali scontri ha una storia antichissima, e originariamente era popolata dalle sole Sea Reapers, magiche creature dalle sembianze femminee le quali, avvertendo la possibilità di un'invasione aliena, decidono di creare un essere che possa difenderle da una tale minaccia, un gigante dalla forza mostruosa: Kabuto. Tuttavia detto gigante si sente più "cittadino" dell'isola di quanto non lo siano le Sea Reapers (di qui il nome "Citizen Kabuto") e riesce a scacciarle da quello che diviene così suo dominio incontrastato.
L'invasione aliena viene però a concretizzarsi attraverso l'azione di cinque intrepidi alieni che trovano Kabuto a opporsi alla loro azione di forza, e lo scenario viene a intrecciarsi con la volontà delle stesse Sea Reapers di riprendersi ciò che dalla notte dei tempi era loro. Lo avrete capito, starà a voi scegliere uno di questi protagonisti per guidarlo alla conquista dell'agognata isola.
A una prima occhiata *Giants* riesce a creare sensazioni molto contrastanti: in sostanza si tratta di un gioco di azione, come a voce alta gli stessi programmatori intendono precisare, e lo scopo cui siete chiamati, tutt'altro che rivoluzionario, prevede lo sterminio dell'avversario attraverso un motore poligonale con visione selezionabile in prima o in terza persona fino alla risoluzione dei 30 livelli previsti, oltre i classici bonus.
Contemporaneamente, però, il modo in cui questo semplice concetto viene posto in essere ha dell'incredibile, riuscendo a spiazzare anche il giocatore più navigato. Quello che arricchisce decisamente un concept ormai vetusto è la caratterizzazione delle tre razze protagoniste che influisce direttamente e in maniera inequivocabile sul gameplay, e riesce a dare una profondità del tutto inedita in un action-adventure, inserendo elementi strategici mixati sapientemente in modo che l'azione svolga il ruolo predominante senza risultare noiosa o satura ma sempre fresca e nuova.



Un esempio di come sfruttare le risorse naturali.



Le sopracciglia di Kabuto ricordano quelle dello Zio...

INTERAZIONE? FINALMENTE...

Vedere *Giants* è uno spettacolo per gli occhi, e un grosso merito va al motore grafico interamente programmato da zero. Questo incredibile gingillo informatico è stato realizzato per ottimizzare le performance di accelerazione delle tecnologie attuali e per sfruttare a dovere i vantaggi delle odierne CPU, le 3DNow! di AMD e le SSE di Intel. L'aspetto di cui i programmatori vanno più fieri è la gestione degli spazi aperti: *Giants* raggiunge i 30000 poligoni per il solo ambiente, e ogni creatura può contare su una costruzione di circa 2000. Il traguardo così raggiunto è un paesaggio che interagisce realmente con ogni azione del giocatore, a partire dalle armi da fuoco fino agli imponenti movimenti del gigante eliminando finalmente le classiche limitazioni a cui si è andati incontro in ogni videogioco che si ricordi.



Grazie alle loro tecnologie gli alieni possono volare.


Gli effetti grafici sono presenti alla massima potenza in *Giants*.


I Meccaryns difendono alacremente gli Smarties raccolti.

I designer sono infatti riusciti a creare un affascinante contrasto tra i tre aspetti predominanti dell'isola dei desideri: magia, forza bruta e tecnologia, caratteristiche che fanno capo alle diverse razze e sulle quali fa perno il gioco.

TRE VIE PER LA VITTORIA

Kabuto, il gigante, avrà dalla sua una forza straordinaria e i combattimenti si baseranno evidentemente sugli scontri diretti nei quali potrà afferrare tra le mani i suoi nemici e buttarli tra le sue falangi in un sol boccone. Le affascinanti Sea Reaper, dotate di poteri magici, potranno evocare imponenti masse d'aria, tornado o altri fenomeni che spazzeranno violentemente chiunque vi si appropinqui. I Meccaryns, che rappresentano invece il lato tecnologico, potranno usufruire di pistole e fucili, dispositivi di volo, corazze bioniche e altri gingilli del genere. Il cuore del gioco non è costituito però da queste "armi" messe a disposizione delle razze, ma da quello che le vostre caratteristiche consentono di escogitare. Se si pone a esempio il caso che il gigante si trovi in una piccola penisola, le Sea Reapers potrebbero decidere di isolarlo utilizzando lè speciali navi di cui sono dotate che consentono di "rompere" il terreno scavando una sorta di canale, separando così la piccola penisola dal resto del terreno. Kabuto, al quale non è concesso nuotare, sembrerebbe in questo modo intrappolato, ma un giocatore con un po' di fantasia potrebbe sradicare due o tre alberi, grazie alla forza straordinaria di cui è dotato, costruendo un ponte e tornando immediatamente all'attacco. Quest'esempio è in realtà solo una piccola parte di quello che potrete fare: costruire fortini, scavare trincee con l'ausilio delle armi che "bucano" il terreno e quant'altro avete sempre sognato di fare sarà finalmente possibile. Queste incredibili prospettive, che possono contare su un sistema grafico che promette, una volta per tutte, un'interazione definitiva, non possono che elevarsi a potenza ennesima se si pensa di sperimentarle on-line sfidando gli amici in partite multiplayer. Gran parte del lavoro dei Planet Moon è stato rivolto, ovviamente, a rendere il tutto gratificante anche dal lato estetico. Da quello che si è potuto vedere il motore grafico macina poligoni in quantità, con qualche rallentamento solo occasionale. Le texture rivelano un dettaglio altissimo e le lande dell'isola possono contare su scelte di design esteticamente molto accattivanti. I personaggi sono stati costruiti con una grossa mole di caratteristiche peculiari, e vedere il gigante che apre le braccia in segno di onnipotenza è una delle esperienze più emozionanti che un videogioco abbia saputo potuto offrire in questi ultimi tempi. A tutto ciò va aggiunto un comparto sonoro di ottima qualità, con effetti di alta qualità di campionamento e di grande impatto compatibili con ben due protocolli di audio 3D posizionale, tali EAX di Creative e Aureal 3D. I programmatori hanno inoltre assicurato il dipanarsi di una trama avvincente con frequenti spezzoni di intermezzo dal carattere marcatamente cinematografico e, se tutto questo verrà degnamente realizzato, *Giants* sarà certamente uno dei concorrenti più agguerriti per aggiudicarsi la palma di titolo dell'anno.




La bellissima Delphi, una delle Sea Reapers

GLI AMICI DI KABUTO

Benché la storia dell'isola veda come protagonisti incontrastati le tre note razze, il territorio è popolato da molte altre creature più o meno pacifiche. Importanza fondamentale rivestono i simpatici Smarties, degli ominidi dal curioso aspetto dediti perennemente al lavoro e che potranno fornirvi delle loro invenzioni e tecnologie utili allo sterminio del nemico: esilarante è l'elefante a 30 piedi con una torretta d'attacco montata in groppa. Più Smarties riuscirete a recuperare e meglio li tratterete, maggiore sarà la quantità e la qualità del servizio che presteranno. Se infatti sarete abili nel proteggerli e dimostrerete cura nei loro confronti li vedrete lavorare alacremente, costruire utili macchine belliche ed assicurare la base. Se invece verranno maltrattati inizieranno a combattere tra di loro ed a ubriacarsi continuamente.

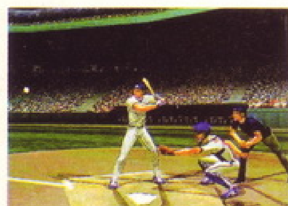

Uno scontro a fuoco tra alieni e... alieni?



ALL-STAR BASEBALL 2001

DI GIANLUCA TABBITA ryo@edmaster.it

PRODUTTORE	**ACCLAIM**
SVILUPPATORE	**ACCLAIM STUDIOS AUSTIN**
GENERE	**SPORTIVO**
GIOCATORI	**1-4**
VERSIONE	**AMERICANA**
SITO WEB	**www.acclaimsports.com**
USCITA	**Fine marzo**



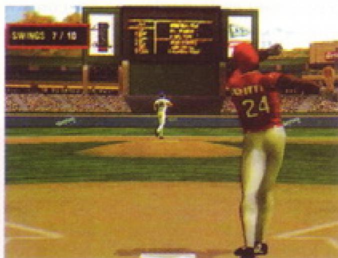
Un replay: il catcher si prepara alla ricezione, dal canto suo anche il battitore cercherà di farsi valere!

***All-Star Baseball 2001*, di fronte a un panorama di future pubblicazioni per Nintendo 64 sempre più rado e qualitativamente in calo, rappresenta la classica eccezione che riesce a infondere un po' di entusiasmo anche nel più sfiduciato dei clienti Nintendo. L'aspetto prettamente grafico di questa serie era già noto per essere il migliore fra i numerosi titoli di questa categoria, ora le nuove modalità di gioco e le ulteriori migliorie sul piano audiovisivo ci fanno ritenere che probabilmente questo titolo non avrà rivali al momento del lancio, e forse si imporrà come titolo definitivo.**
Da seguire con interesse da tutti, esclusi, ovviamente, coloro che odiano il baseball.

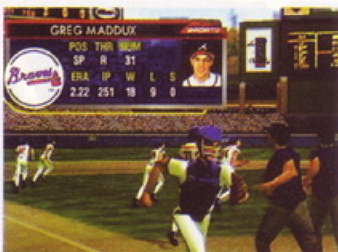
Il Nintendo 64, nonostante il recente calo di vendite, ha mantenuto negli USA una grande popolarità, dovuta sia alla notevole base installata sia ai titoli di indubbio valore che sono stati sviluppati appositamente per il mercato statunitense. Tra questi spiccano certamente i giochi di estrazione sportiva, legati agli sport tanto amati dagli americani, (e da una parte della redazione di J...) come basket, football e naturalmente, baseball. *All-Star Baseball 2001* della Acclaim fa certamente parte di quest'ultima categoria di titoli. Seguito del soddisfacente *All-Star Baseball 2000*, che aveva riscosso un certo consenso grazie a una resa grafica senza dubbio superiore ai concorrenti del periodo, questo nuovo episodio della serie aspira a candidarsi non solo come un'aggiunta numerica alla saga, ma come la simulazione di baseball "definitiva" per Nintendo 64.

RICALIBRANDO IL TIRO...

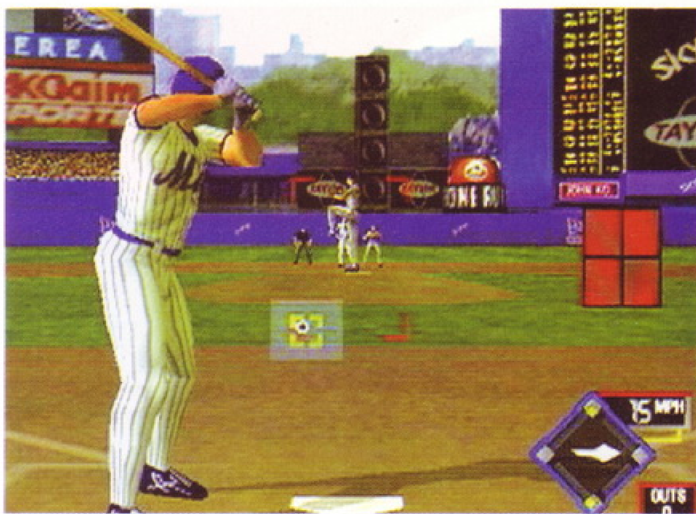
Prima di tutto una nota sul sistema di gioco di questo seguito. Il vecchio *All-Star Baseball* aveva certamente delle eccellenti doti simulative e si distingueva per il modello fisico usato nei lanci dei giocatori, ma era forse per questo poco intuitivo e finiva per essere sfavorito rispetto a altri giochi della stessa disciplina dotati di uno stile più arcade. Con l'edizione *2001*, Acclaim ha deciso di porre rimedio a questa, chiamiamola, manchevolezza, introducendo una modalità Arcade per il videogiocatore occasionale.



Una battuta in piena regola, ma, nonostante questo, il lanciatore non sembra preoccuparsi troppo dell'azione...



Gragg Maddux, tutto quello che volevate sapere... Naturalmente in *ASB2001* non mancano le schede riepilogative durante le partite.



Il piccolo mirino al centro dello schermo segnala il punto in cui si vuole lanciare la palla.

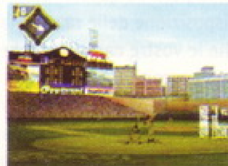
Altra piccola pecca della versione *2000* era l'intelligenza artificiale: le squadre avversarie infatti non costituivano mai un ostacolo veramente arduo da superare e la longevità sul lungo termine ne risentiva. In *All-Star Baseball 2001* i programmatori hanno regolato l'intelligenza artificiale della CPU su un livello decisamente più alto: ora il computer fa molti meno errori e averne ragione non sarà un'impresa facile. Fortunatamente gli sviluppatori hanno pensato anche ai giocatori meno abili e hanno inserito fra le altre una modalità allenamento dove potremo fare pratica con la mazza da baseball.

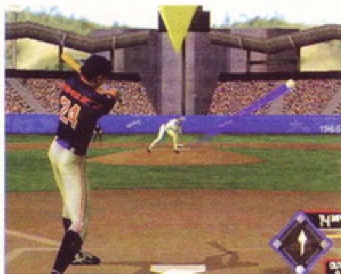
LE VECCHIE GLORIE

La seconda novità degna di nota riguarda i protagonisti del baseball. Acclaim, per una volta, ha deciso di mettere da parte le stelle multimiliardarie di questo sport per rispolverare i miti del passato: Nolan Ryan, Yogi Berra, Reggie Jackson, nomi sconosciuti ai più, vere e proprie leggende per chi di baseball se ne intende. Naturalmente, oltre ai giocatori di una volta, ci saranno anche quelli dei nostri tempi: tutte le 30 squadre della Major League Baseball (l'associazione professionistica americana, in pratica la nostra Serie A) e oltre settecento giocatori. Oltre a questo, alla Acclaim hanno ben pensato di dare una ritoccata generale alla modalità arcade del gioco.
Uno dei potenziali problemi dei giochi ispirati al baseball, infatti, è probabilmente la difficoltà, perlomeno iniziale, che si sperimenta nel prendere le dovute misure e i tempi delle battute, dei lanci e dei movimenti in campo, essendo uno sport forse più esigente, in termini di precisione, di altri. Alla Acclaim hanno quindi dedicato parte del loro tempo per rendere *All Star Baseball 2001* un'esperienza divertente anche per chi, con i giochi di baseball, è alle prime armi: a detta della stessa casa americana, *All Star Baseball 2001* vanterà una modalità arcade che lo

GLI STADI DELLA GLORIA

Oltre alla nutrita schiera di stadi già presente in *All-Star Baseball 2000*, Acclaim ha recentemente reso noto di aver disegnato e introdotto tre nuove arene che sono state riprodotte nei minimi dettagli:
· San Francisco Pacific Bell Park (le piccole linee in basso a destra sono il debugger dei programmatori in funzione)
· Enron Field (stadio degli Astros dal 2000 in poi)
·Comerica Park (che, nel campionato, sarà la futura casa dei Tigers)




La pallina schizza in alto, dopo una precisa battuta, ora sta all'esterno cercare di recuperarla in tempo utile, magari eliminando il battitore stesso.

avvicinerà maggiormente ai vecchi titoli di baseball dell'era degli 8 e 16 bit, meno improntati a una radicale esigenza di precisione.
Di conseguenza sarà studiato un sistema di controllo leggermente diverso per la modalità arcade o simulazione, così dal poter sfruttare al meglio, per ogni diversa esigenza, il pad del Nintendo 64. Da segnalare anche la presenza di una modalità di pratica per il battitore e il lanciatore: in questo modo sarà possibile affinare le proprie tecniche di lancio e di battuta senza perdere troppe partite e senza diffamare un numero sconsiderato di Santi...

CAPPELLINI E COTILLONS

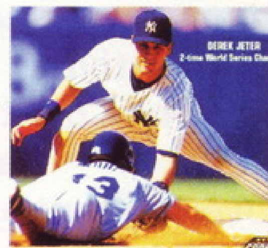
Per quel che riguarda i dettagli coreografici, siamo come sempre (almeno tenendo ben in mente l'ultima versione del gioco) su ottimi livelli: animazioni facciali e riproduzione dei volti dei giocatori, uniformi riprodotte nel migliore dei modi (sembrerebbe perlomeno, speriamo sia così anche effettivamente...), animazioni realizzate tramite l'ormai abusata tecnica del Motion Capture. Le particolarità inerenti ai giocatori non si fermano alle animazioni e ai volti, come si poteva prevedere data la proverbiale mania degli americani per i loro idoli sportivi, non che in Italia le cose siano diverse, beninteso. Il fanatismo ha portato l'Acclaim a studiare moltissime situazioni e particolarità inerenti ai battitori, così come già era successo per il vecchio *All Star Baseball 2000*. Tutto questo si ripercuoterà sia sui movimenti "caratteristici" di alcuni giocatori, che sul loro abbigliamento: potremo riconoscere un particolare atleta per le sue calze, per il berretto diverso da quello dei compagni, per degli occhiali da sole e tanto altro ancora. L'intelligenza artificiale e le ruotine dedicate alla gestione dei movimenti della pallina e dei giocatori sono state ulteriormente migliorate. Come nell'edizione dell'anno scorso, anche in questo caso (ma con risultati ancora migliori), sarà differente il tipo di gioco espresso in una partita in notturna o disputata durante il giorno. Così come differente è il movimento della pallina e dei giocatori a seconda del tipo di campo e dell'erba presente, così come diverse saranno le prestazioni dei giocatori se la propria squadra si trova a giocare in casa o fuori dalle proprie mura cittadine.

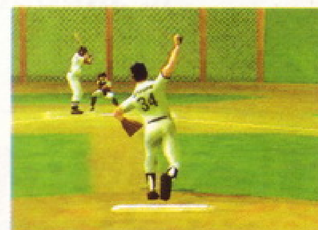
QUESTIONE GRAFICA

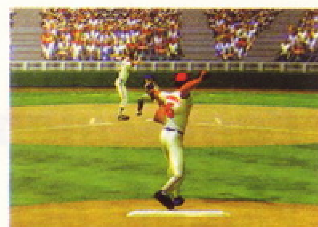
Graficamente parlando, forse non c'era moltissimo da migliorare in un gioco che, come *All-Star Baseball 2000*, in questo senso non offriva ampi margini, ma il miracolo è riuscito, e oggi possiamo osservare fisionomie, volti, e diamanti sul campo ancora più ricchi di dettagli rispetto a ieri. Osservando le foto, la grafica non sembra neanche il frutto della console Nintendo, ma lo sforzo di un hardware superiore.
Mentre nelle visuali allargate, nonostante il gran numero di giocatori sullo schermo, ognuno continua a conservare un'anatomia abbastanza realistica, sullo stretto di un lancio i personaggi sfoggiano un dettaglio veramente ammirevole e il realismo è salvo.
Anche le animazioni realizzate con la tecnica del motion-capture eguagliano e superano quelle della precedente edizione, che pur in questo ambito eccelleva. Comunque tutto in questo gioco, dalle luci sul campo ai cartelloni vicino all'indicatore del punteggio, dagli arbitri di gara agli spalti, è curato all'inverosimile e farà andare in visibilio gli appassionati di questa disciplina. E allora, cosa aspettiamo a salire sulla piattaforma del battitore? *All-Star Baseball 2001* sembra proprio un titolo imperdibile per gli appassionati di questo genere, l'appuntamento con la versione definitiva della simulazione Acclaim è fissata per il marzo di quest'anno.

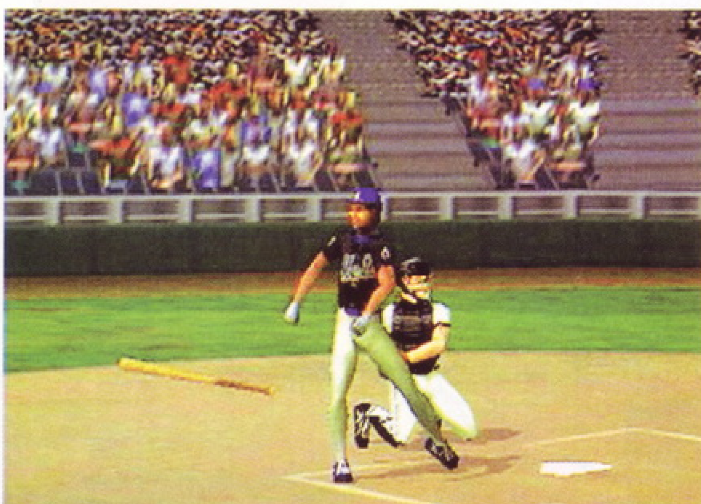
TUTTE LE LICENZE DEL MONDO

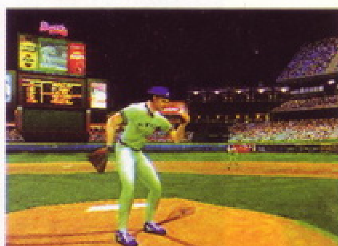
Il testimonial di *All Star Baseball 2001* per quel che riguarda la copertina del gioco e la pubblicità negli States, sarà ancora una volta Derek Jeter dei New York Yankees, con cui l'Acclaim ha rinnovato il contratto stipulato lo scorso anno in occasione di *ASB2000*. Ma per la casa americana non si tratta certo di una novità, dato che molti altri sono i nomi importanti che attualmente collaborano con loro, tra cui ricordiamo: Brett Favre, Jeremy McGrath, Dave Mirra e Chris Webber. Certo, non tutti hanno la fortuna di comparire su copertine di giochi riuscitissimi, come succede per i due "poveri" Breet Favre e Jeremy McGrath, ma questa è un'altra storia...




Altro lanciatore, altra pallina in arrivo. Sarà Ball o Strike?


Il lanciatore nelle sue movenze più feline.


Le animazioni, anche di contorno, di *ASB2001* sono ottime: in questo caso il battitore, dopo aver colpito, lascia cadere la mazza e si appresta a correre verso la prima base, non senza aver dato una curiosa occhiata alla direzione impressa alla pallina.


Una partita in notturna, quale momento della giornata è migliore per uno scontro di baseball?

Cappuccetto Rosso

Questo mese non perdete la favola interattiva di Cappuccetto Rosso! Nel Cd oltre ad una fantastica avventura nel bosco, troverete tanti giochi, per divertirvi con il lupo, la nonna e ovviamente la simpatica protagonista!



Computer Junior

Continua l'affascinante viaggio nel mondo dell'informatica "giovane"! Tante idee divertenti, i "minicorsi" sul computer e su internet e tanti, tanti giochi

In Edicola



DRIVING EMOTION TYPE-S

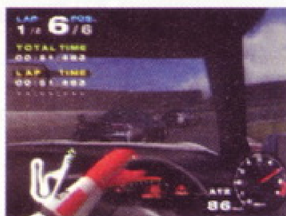
DI GIUSEPPE MALVETANI giemme@edmaster.it

PRODUTTORE	SQUARESOFT
SVILUPPATORE	ESCAPE
GENERE	RACING SIMULATOR
GIOCATORI	2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.square.co.jp
USCITA	Primavera 2000

Alla presentazione della PlayStation 2, avvenuta lo scorso autunno al Tokio Game Show, tutti davano per scontato che *The Bouncer*, interessante picchiaduro, sarebbe stato il primo titolo Square per PS2: così non sarà... Nelle scorse settimane è stato presentato alla stampa nipponica *Driver Emotion Type-S*, un gioco di corse automobilistiche decisamente promettente il cui sviluppo è stato affidato alla Escape (società controllata dalla Squaresoft); l'intenzione è quella di dar vita alla più realistica simulazione di guida mai realizzata. Vediamo che tipo di approccio è stato seguito per raggiungere questo ambizioso traguardo.



Pronti alla partenza. La visuale dall'interno di Type-S promette di essere una delle innovazioni maggiori del gioco Square.


Un'altra immagine tratta dall'intrigante visuale interna.


Un filmato tratto dall'introduzione del gioco, niente d'incredibile.

REAL DRIVING... EMOTION

Ovviamente si è partiti con l'acquisizione delle licenze ufficiali dei principali costruttori giapponesi, da Honda a Toyota, passando per Mazda, Mitsubishi, Nissan e Subaru. Si è optato poi per un modello di guida e un comportamento della vettura esasperatamente realistici, che tengono conto di numerose variabili quali il peso della macchina, la sua potenza, la sua coppia, la resistenza dell'aria, i differenti tipi di trazione e così via.
Fin qui però niente di particolarmente sconvolgente, *Gran Turismo* sotto questi aspetti ha ben pochi rivali e *Sega GT* per Dreamcast promette di riprodurli altrettanto fedelmente. Alla Square/Escape lo sanno bene e si sono sforzati di trovare qualcosa che andasse oltre, che riuscisse a far immedesimare quanto più possibile il giocatore con la sua controparte virtuale. Innanzitutto si parla di possibilità di scelta anche per quanto riguarda i piloti: potremo quindi selezionare quello con lo stile di guida che più si addice al nostro modo di intendere le corse. A completare il tutto, un'innovativa visuale dal cockpit (interno vettura) basata su un sistema "vedi quello che guarda il pilota". In poche parole, la visuale di gioco sarà strettamente legata all'area visiva del pilota. Di conseguenza, mentre in rettilineo il campo visivo sarà limitato all'area antistante il nostro parabrezza, in curva potrete controllare anche ciò che accade lateralmente.


La modalità per due giocatori in split screen dovrebbe assicurare comunque un ottimo frame-rate.

CURVE A GOMITO E GOMMA BRUCIATA

Per quanto riguarda le piste, al momento è stata confermata la presenza di due circuiti realmente esistenti, Suzuka e Tsukuba. Oltre che su un circuito, dovrebbe essere possibile gareggiare anche su strade aperte al pubblico. Passando all'aspetto grafico, si può senz'altro affermare che sia le vetture, sia gli scenari evidenziano una buona cura realizzativa. Come potete vedere dalle immagini, l'environment mapping e la qualità delle texture sembrano piuttosto promettenti. Per quanto riguarda le modalità di gioco, sarà certamente presente una modalità a due giocatori in split-screen e una modalità arcade, mentre non è stato comunicato se sarà possibile modificare le macchine, aspetto che, introdotto da *Gran Turismo*, è ormai una costante nei giochi di guida. Non ci sono inoltre notizie sulla presenza dei danni alle vetture; certo che, viste le pretese di questo titolo, sarebbe lecito pretendere entrambi questi aspetti implementati a dovere, e quindi incrociamo le dita!
La Square ha una grande opportunità per dimostrare di poter realizzare un gioco di guida degno di questo nome, anche se certamente *GT2000* non sarà un avversario facile da sorprendere.



Come Gran Turismo e Sega GT, anche Type-S presenta le sue belle macchine reali con licenza.

Da *Final Fantasy VII* in poi, la Square non ha mai fatto mistero della sua preferenza per Sony. Era del tutto prevedibile quindi che fra i primi titoli per PS2 ci fosse almeno un suo prodotto, e infatti così è stato, ma al debutto sulla nuova console tutto ci si poteva aspettare fuorchè un gioco di guida. Una scelta molto coraggiosa quindi, e un progetto ambizioso questo di *Type-S* che, pur non promettendo rivoluzioni, potrebbe riservare sorprese grazie ad alcuni elementi innovativi che si propone di introdurre.

UNA SUPERPOTENZA CHIAMATA SQUARE

Con vendite annue per oltre 345 milioni di dollari e più di 1200 dipendenti, la Square è tra le third-parties più importanti non solo per PlayStation, ma anche per PC. Costituita nel 1986 in Giappone, raggiunse il successo l'anno successivo con il primo capitolo della celebre serie RPG *Final Fantasy*. Con l'uscita nel 1997 di *Final Fantasy VII* per Psx c'è stata la vera esplosione: oltre 2 milioni di copie nei primi tre giorni in Giappone, oltre 6 milioni e mezzo di copie nel mondo a fine '98. Lo scorso anno una joint venture con Electronic Arts ha portato alla costituzione della Square Electronic Arts.

STUNT RACE 3000

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	BOSS GAME STUDIOS
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.midway.com
USCITA	Primavera/estate

I possessori di Nintendo 64 appassionati di giochi di guida conosceranno bene il nome Boss Game Studios; a loro infatti si devono titoli come il buon *Top Gear Rally* e *World Driver Championship*, attualmente la miglior simulazione di guida disponibile per la console a 64 bit. Evidentemente i motori devono stare a cuore al team americano, tanto che anche il loro prossimo gioco appartiene a questa categoria, pur presentando una struttura notevolmente diversa e caratteristiche piuttosto originali.



La gestione dei colori sembra ben realizzata, incrociamo le dita.

STUNT CAR GP

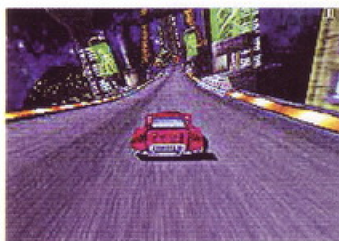
In effetti l'unico punto di contatto con il già citato *World Driver Championship* sembra essere l'ottimo motore grafico, migliorato e leggermente modificato per adattarsi allo stile molto più arcade di *Stunt Race 3000*. Il titolo prodotto da Midway è essenzialmente una competizione ambientata in un lontano futuro in cui, a bordo di vetture di stampo anni '50, il giocatore dovrà farsi largo attraverso 5 leghe sconfiggendo gli avversari per arrivare a battersi con il cattivo di turno, tale Dr. Death. Pur fregiandosi di una trama dalla banalità a dir poco sconvolgente, *SR3K* sembra avere più di un asso nella manica, a cominciare dalla realizzazione tecnica, che beneficierà di una modalità in alta risoluzione in letterbox, oltre ad un frame rate ancorato ai 30 fps. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, Boss Game Studios sembra aver deciso di spostare il target verso un diverso tipo di pubblico, vale a dire chi preferisce folli corse a tutta velocità piuttosto ad accurate e rigorose simulazioni rispettose di ogni legge della fisica; lo stampo è infatti prettamente arcade, come dimostrano i tracciati caratterizzati da rampe, giri della morte e salti al limite del credibile. Come accennato, le leghe da affrontare saranno 5, mentre i tracciati 12. Questi ultimi, a detta degli sviluppatori, preferiranno l'intensità alla lunghezza vera e propria; sembra infatti che il tempo necessario per effettuare un giro completo varierà da un minimo di 50 secondi ad un massimo di un minuto e 25, ma assolutamente pieni di elementi spettacolari e di sicuro effetto. Le auto, in tutto 29, saranno upgradabili secondo la tradizione di *Gran Turismo*; preparatevi quindi a sostituire pneumatici, a modificare motori, carrozzerie e ad acquistare turbo e stunt-jet. L'ambientazione generale, pur trattandosi di un lontano futuro, non vede scenari apocalittici ma piuttosto richiami ai luna park, con luci psichedeliche, impervie salite e ripide discese; secondo il team di sviluppo, *SR3K* darà l'impressione di trovarsi più sulle montagne russe che non nel quarto millennio. Parlando degli avversari da affrontare, questi saranno 17 e seguiranno il richiamo generale agli anni '50, con alieni e robot vestiti come Fonzie e Richie di Happy Days. Particolare attenzione è stata dedicata al multiplayer, che costituisce di fatto un aspetto principale del titolo e non una modalità accessoria, tanto da meritarsi un box apposito da qualche parte in questa pagina. In definitiva *Stunt Race 3000* sembra avere, almeno sulla carta, tutte le carte in regola per dimostrarsi un ottimo titolo e continuare la tradizione positiva dei titoli automobilistici sviluppati da Boss Game Studios.



La vettura qui presentata, come detto nel testo, non sembra propriamente appartenere al quarto millennio.



La spettacolarità è uno degli elementi di base dei tracciati di SR3K.

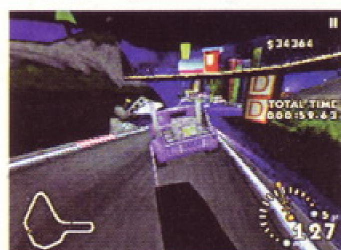


Non poteva mancare la simil-metropoli del futuro.

Di certo *Stunt Race 3000* non stupirà per originalità, sta di fatto che sembra aver preso tutti i migliori aspetti delle produzioni del genere e averli portati a un livello superiore. Sarà sicuramente interessante vedere come si comporteranno i Boss Game Studios in un titolo pesantemente arcade, dopo i loro ottimi trascorsi simulativi. Un titolo, quindi, che i possessori di Nintendo 64 dovrebbero assolutamente tenere d'occhio, nella speranza che riesca a strappare lo scettro a *Beetle Adventure Racing*.

FOUR IS MEGLIO CHE UAN

Un aspetto particolarmente curato di *Stunt Race 3000* è indubbiamente la modalità multiplayer che, assieme al torneo principale, costituisce sicuramente il fulcro del titolo Midway. Oltre alla classica sfida per raggiungere la prima posizione la scelta potrà ricadere, a esempio, sul deathmach nel quale la vettura in coda, dopo aver accumulato un certo svantaggio rispetto all'avversario, esploderà in mille pezzi. La struttura stessa dei tracciati favorisce inoltre il gioco sporco, permettendo di prendere a sportellate gli sfidanti per farli precipitare dal percorso.



Luci e ombre sono gestite come in un enorme parco divertimenti.

Le collezioni SOFTline

13

13.000 NUOVE CLIPART



Windows95 • WindowsNT
Windows98 • Macintosh

Le collezioni SOFTline
13.000 nuove Clip-Art
Anno III, n° 13 • L. 19.900
€10,28

L. 19.900



La piu' grande raccolta di ClipArt che abbiate mai visto ad un prezzo davvero *SBALORDITIVO!*

Finalmente siamo riusciti a trovare quello che stavate cercando! In esclusiva per voi, e per il vostro puro divertimento, una mega collezione di ben 13.000 ClipArt, sia a colori che in bianco e nero. Non fatevi sfuggire l'occasione di avere sul vostro computer queste spettacolari immagini, tutte da ammirare ed utilizzare. Sono già suddivise in pratiche categorie, pronte per essere sottoposte al vostro attento giudizio. Allora, cosa aspettate? Inserite il CD-Rom nel vostro computer e... buon divertimento!



DICOLA • INEDICOLA • INEDICOLA • INEDICOLA • INEDICOLA • INED



SIMON THE SORCERER 3D

DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

PRODUTTORE	**ADVENTURESOFT**
SVILUPPATORE	**HEADFIRST PRODUCTIONS**
GENERE	**AVVENTURA**
GIOCATORI	**1**
SITO WEB	**www.simon3d.com**
USCITA	**Primavera**

Un cappello da mago, un mantello da mago, una bacchetta magica da mago e un paio di scarpe da tennis: questo è l'identikit del simpatico Simon, un nome certamente noto per i videogiocatori di vecchia data. Un nome che fu introdotto da AdventureSoft nel lontano 1993 nel panorama delle avventure punta e clicca per PC. Era goffo, spavaldo, ingenuo e incredibilmente simpatico. Era Simon. Il suo secondo episodio non si fece attendere e dopo soli due anni fece irruzione sugli scaffali dei negozi di tutto il mondo l'ottimo *Simon the Sorcerer II - The Lion, the Wizard and the Wardrobe*, titolo che condusse di prepotenza il giovane apprendista mago nell'Olimpo degli adventure e lo portò a confrontarsi direttamente con *l'acclamato Monkey Island* della Lucas, universalmente riconosciuto come massimo esponente di questo genere videoludico, allora così in voga.

LA TRAMA É SEMPRE LA TRAMA...

Conquistare il mondo e instaurarvi un regime di terrore: i loschi piani dei cattivoni di turno potrebbero essere quasi sempre riassunti da queste poche parole e anche quelli del mago Sordid, antagonista di Simon per antonomasia, coincidono con l'affermazione di cui sopra. Ma fortunatamente Simon è astuto, brillante e, soprattutto, immortale. Già, immortale, perchè in questo terzo capitolo della serie Simon proverà di persona l'esistenza della metempsicosi e, attraverso un cammino che lo condurrà dritto dritto sino a casa sua, aiuterà l'amico e maestro Calypso a sventare il malefico progetto di Sordid.



La mimica facciale di Simon è incrediblmente curata.



Le ambientazioni sono "ben" realizzate.



Ecco il primo e mitico Simon the Sorcerer.

TRE, IL NUMERO PERFETTO

Il tempo passa, le tendenze cambiano e, in maniera direttamente proporzionale, anche i videogiochi. Le due dimensioni lasciano posto alle tre, gli sprite ai poligoni, le scene d'intermezzo statiche ai full motion video. Simon 3D, era inevitabile, non si sottrae a questa regola e si conforma, nel bene e nel male, agli standard attuali, per conferire un look più avveniristico a un personaggio che, altrimenti, difficilmente avrebbe attratto i giocatori meno attempati. Il simpatico aspirante mago approda così nella terza dimensione, con una nuova, inaspettata veste grafica e una struttura di gioco parzialmente rinnovata, mantenendo però inalterate le caratteristiche che, anni or sono, ne decretarono il successo: la carica umoristica, lo studiatissimo character design, le ambientazioni fiabesche e surreali e, soprattutto, gli enigmi, sempre esilaranti e originali. Per nostra fortuna, le novità di questo terzo episodio oltrepassano il mero aspetto grafico e vanno a toccare uno dei principali difetti delle avventure di vecchia data: l'unicità del percorso da seguire durante il gioco. *Simon the Sorcerer 3D* ovvierà a questo spiacevole inconveniente concedendo al giocatore una notevole libertà decisionale, che lo porterà a finali completamente differenti l'uno dall'altro. Anche per quanto concerne gli enigmi, a detta del team di sviluppo, la terza dimensione consentirà una complessità e una varietà ancora superiori. Lo speriamo tutti.
Il genere migliora, si evolve, ma sugli effetti di questa evoluzione è lecito nutrire qualche dubbio. Il passaggio da mouse a tastiera (o joystick/pad) potrebbe essere, infatti, interpretato come metafora di un modo nuovo, e meno improntato sulla risoluzione di enigmi, di concepire le avventure punta e clicca, in cui accanto all'uso del cervello è richiesto quello "dei muscoli".
La versione beta visionata da J, comunque, smentisce (almeno in parte) e rassicura i nostri animi tradizionalisti presentando una struttura di gioco abbastanza vicina a quella dei precedenti capitoli della serie. Qualche differenza c'è, ovviamente, ma nulla sembra aver turbato quel riuscito equilibrio che ha sempre caratterizzato la saga di Simon. Non il nuovo sistema di controllo, che in fondo molto ha da condividere con un qualunque *Tomb Raider*, non la dichiarazione ufficiale, da parte di Headfirst, della morte del 2D e nemmeno la nuova cosmesi grafica. E' sempre Simon e, se quanto abbiamo osservato verrà opportunamente migliorato come d'altro canto pare del tutto probabile, qualche settimana di attesa ci renderà spettatori del ritorno in grande stile del simpatico mago adolescente.





I dialoghi sono sempre esilaranti.



Viulentemente mia...

Un pizzico di timore per quello che potrebbe diventare un *Simon 3D* action adventure c'è e non si può negarlo, ma, almeno sulla carta, *Simon 3D* promette di ripetere il successo riscosso dai precedenti episodi, facendo leva proprio sulle stesse, vincenti caratteristiche. L'indelebile ricordo del primo e del secondo *Simon*, inoltre, ben dispone nei confronti di questo titolo che, se le promesse verranno mantenute, potrebbe rivelarsi uno dei migliori adventure mai prodotti.



FUR FIGHTERS

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

PRODUTTORE	**ACCLAIM**
SVILUPPATORE	**BIZARRE CRATIONS**
GENERE	**PLATFORM**
GIOCATORI	**1-4**
VERSIONE	**EUROPEA**
SITO WEB	**www.furballs.com**
USCITA	**Marzo 2000**

Non contenti di lanciare sul mercato uno dei giochi di guida più impressionanti degli ultimi *tempi (Metropolis Street Racer)*, i Bizarre Creations hanno ben pensato di dire la loro nell'ambito dei giochi di piattaforme. Inutile dire che lo fanno a modo loro, presentando un gioco perlomeno "bizzarro" (e come poteva non esserlo?). Ecco qui *Fur Fighters*, che molti di voi già conoscevano come *Furballs* (il cambio di nome è dovuto a problemi di copyright ngli USA, e ancora non è chiaro se in Europa apparirà con uno o con l'altro titolo).

SEI PERSONAGGI IN CERCA DI... UN GATTO!

Ecco i sei simpatici e violenti animalucci che guideremo in Furballs.
Roofus, il più anziano e capo della banda, è un cane capace di scavare gallerie sotterranee.
Chang è un piccolo procione che fa della sua piccola stazza il suo punto di forza: vi sarà indispensabile nel caso di passaggi stretti.
Juliette è la ragazza del gruppo, un'atletica gattina in grado di arrampicarsi.
Rico è invece un pinguino argentino, l'unico Furball in grado di nuotare. Concludono la lista Bungalow e Tweek, rispettivamente un canguro (i cui salti vi saranno indispensabili) e, strano ma vero, un draghetto di appena due giorni, ma già capace di svolazzare. Altro che l'A-Team!

PALLE DI PELO ALL'ATTACCO

Parliamo di uno strano platoform game, sulla falsariga di classici come *Mario 64* o *Spyro The Dragon*, che ha come protagonisti sei piccoli animaletti pelosi, teneri, e armati di tutto punto. E scordatevi le pistole spara-mele di *Crash Bandicoot* o le innocue armi di *Ape Escape*: no, signori, qui parliamo di un arsenale che farebbe impallidire anche Rambo. Mitragliatori, bazooka, revolver, ce n'è per tutti i gusti.
I sei protagonisti del gioco fecero parte, un tempo, di una task force di polizia alle prese col malvagio gatto Viggo: consegnato il felino gangster alla giustizia, i Furballs si ritirarono a vivere come comuni animali, fino a quando anni dopo, lo stesso Viggo, uscito di prigione e salito a capo delle potenti Viggo Industries, decise di rapire in segno di vendetta e monito i familiari dei "poliziotti" che un giorno lo catturarono. Ecco così i sei eroi tornare loro malgrado sul piede di guerra, ben decisi a liberare i loro cari e a chiudere, una volta per tutte, i conti con il gattaccio.
Questa strana trama avvolge un gioco altrettanto singolare: dietro la facciata di un semplice platform-sparatutto, infatti, troviamo meccanismi di gioco complessi e spesso innovativi. Molti enigmi, decine di sottogiochi, tanta e tanta inventiva. Nel gioco saremo alla guida di tutti e sei i componenti del gruppo (uno alla volta, ovviamente), e come già avveniva in *Donkey Kong 64*, ciascuno di loro è dotato di una certa caratteristica peculiare (date un'occhiata al box per saperne di più), e saperle ben combinare tra loro sarà la chiave per portare a termine il gioco.
L'avventura parte nel villaggio natale dei Furballs, e da qui tramite appositi teletrasporti si potrà accedere ai vari livelli. Sempre tramite questi teletrasporti sarà possibile intercambiare i personaggi all'interno dei livelli, così da sfruttare le abilità giuste al momento giusto. Parlando dei livelli, questi sono davvero enormi, ma non per questo piatti o spogli: ogni angolino delle mappe è curato e rifinito. Ogni zona presenta una buona dose di enigmi e meccanismi che metteranno al lavoro la materia grigia dei giocatori (fatto piuttosto raro), e non ci sarà da stupirsi se l'azione verrà spezzata da sezioni prettamente esplorative, oppure di tipo "Sneak'em up" (avete presente *Metal Gear Solid*? Ecco...), oppure ancora di altro tipo, senza contare le modalità espressamente inserite per il multiplayer (fino a 4 giocatori). Il motore grafico del gioco è eccellente, tutto gira a 60 frame al secondo senza evidenti cali di fluidità. Gli unici aspetti negativi finora emersi dalle demo giocabili sono un numero di poligoni su schermo non elevatissimo (almeno per i canoni che ci si aspettano da un Dreamcast) e un paio di problemi di telecamera (sebbene minimi). Ancora da definire l'aspetto sonoro, che già offre degli effetti decisamente "esplosivi" e qualche simpatica e parodieggiante musichetta. *Fur Fighters* è in uscita anche per PC: il gioco dovrebbe essere analogo alla versione Dreamcast, per cui anche voi utenti PC potreste aver trovato il titolo da affiancare a *Croc* e *Rayman* 2.


E questo da dove spunta? Ci sono anche i Transformers!


Un pinguino che spara a un orso... il WWF non sarà felice.


Cosa ci sarà in quella pagoda all'orizzonte?

Un gioco da tenere sott'occhio. Giocabile, innovativo (dovreste vedere le decine di trovate, una più geniale dell'altra) e tecnicamente valido. Restano da verificare l'effettiva longevità e le modalità multiplayer, ma credo che fin da ora potete, voi amanti dei platform, metterlo in cima alla vostra lista della spesa, assieme a *Rayman 2*. Una grande promessa in arrivo sui vostri Dreamcast.



Come fermare questo bestione da tremila tonnellate?


Chang alle prese con un nastro trasportatore.



ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	APPALOOSA
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.sega.com
USCITA	Aprile

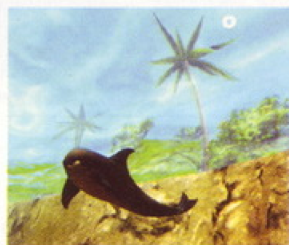
Nel 1992 venne pubblicato per Megadrive uno dei titoli più originali del periodo dei 16-bit, ovvero *Ecco The Dolphin*. Basilarmente si trattava di un'avventura piuttosto articolata, ambientata sott'acqua, in cui era necessario guidare il delfino Ecco alla ricerca dei suoi simili scomparsi. Una delle caratteristiche vincenti del titolo era l'eccellente grafica che faceva un uso mai visto dei 64 colori del MD, tanto che molti all'epoca la considerarono al livello dei (pochi) giochi per Amiga che facevano uso del copper. Ne fu poi sviluppato un seguito, intitolato *Ecco: the Tide of Times*, che si limitava semplicemente a riproporre lo stesso concept del predecessore con qualche miglioria nel campo grafico ed una maggiore longevità. Il successo fu buono ma non al livello del primo gioco e così, dopo una versione per PC a opera della Sega Soft, il buon delfino fu ingoiato dalle onde del tempo dalle quali non è più riemerso, almeno fino ad oggi.

CAPITAN DREAMCAST

Per essere precisi tutto è iniziato nel 1997 quando la Sega ha ripreso i contatti con l'Appaloosa, la software house che aveva ideato i due giochi dedicati a Ecco, proponendogli di entrare nel party di sviluppatori per la loro nascitura console a 128-bit. A dire il vero nel periodo precedente la casa aveva mantenuto un profilo piuttosto basso e aveva proposto, sul mercato del software per le console a 32-bit, due orribili sequel della un tempo gloriosa saga di *Contra* (*Contra: Legacy of War* e *C: The Contra Adventure*) per la Konami e un disgustoso tie-in di South Park per la Acclaim, riuscendo nell'invidiabile traguardo di aver creato pochi giochi di pessimo livello. A ogni modo, il primo gioco che svilupperanno per Dreamcast sarà proprio Ecco: *Defender Of the Future* che dovrebbe riscattare la Appaloosa dai fallimenti del passato, almeno stando alle dichiarazioni contenute nelle press release. Per "costruire" la grafica del gioco i programmatori si sono avvalsi di un engine chiamato GameWorld Builder, sviluppato da loro stessi per snellire la gestazione del gioco. Sostanzialmente si tratta di un tool con un'interfaccia a finestre che permette di manipolare in tempo reale i settaggi visualizzando direttamente i risultati. In questo modo le fasi di revisione possono essere portate a termine da uno staff più ampio e i programmatori hanno più tempo per implementare ulteriori elementi nella struttura di gioco. Ecco e gli altri animali marini presenti nel gioco sono stati creati utilizzando un nuovo sistema di animazioni in 3D, per rendere più fluidi e realistici i loro movimenti, mentre la struttura a livelli tipica di quasi tutte le avventure è stata a dir poco rivoluzionata. In poche parole sono presenti delle gigantesche aree che contengono varie zone non delimitate tra di loro che sono sempre raggiungibili anche proseguendo nel gioco. Per quel che riguarda le varie creature marine, la loro intelligenza artificiale è stata curata in base alla specie di appartenenza in modo da rendere le azioni maggiormente coerenti e per simulare il più possibile un ecosistema marino, aumentando quindi il livello di coinvolgimento del giocatore. Graficamente, il titolo sembra notevole, soprattutto per quel che riguarda la costruzione dell'ambiente 3D, anche se è presto per dare giudizi considerando che a tuttoggi manca una data di uscita ufficiale, che comunque dovrebbe avvenire, approssimativamente, nel mese di aprile.

UNO SCRITTORE PER ECCO

Lo story writer di *Ecco: Defender of the Future* è David Brin, autore di fantascienza vincitore del premio Nebula e Hugo, che aveva già scritto un libro intitolato *Startide Rising* in cui appariva una razza di delfini con un'intelligenza superiore a quella della razza umana. In *Ecco: Defender of the Future*, viene presentato un futuro in cui la razza umana e i delfini coesistono alla pari e in cui l'equilibrio dell'ecosistema del pianeta è stato pienamente ripristinato. Tuttavia i soliti cattivoni di turno inviano indietro nel tempo una spedizione per evitare che le due razze diventino alleate e per prendere il potere. Catturato nel vortice temporale, Ecco dovrà impedire la catastrofe viaggiando nel tempo, arrivando anche in futuri alternativi e distopici nel tentativo di ripristinare quello giusto.



L'utilizzo dei colori dovrebbe essere uno dei punti forti di Ecco: Defender of the Future, così come i suoi predecessori.

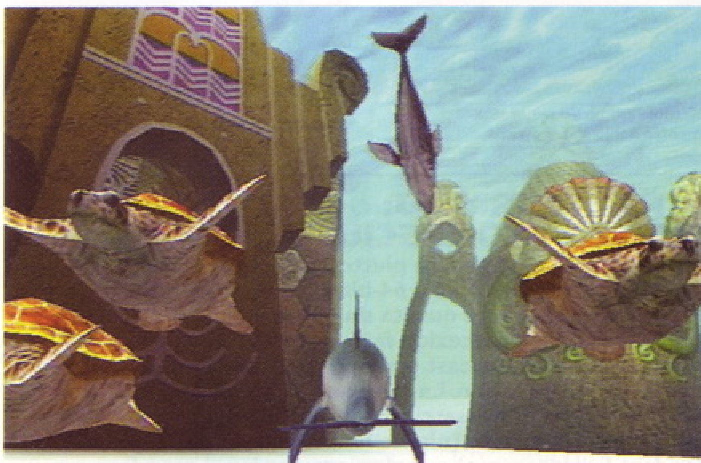


Qualsiasi movimento è stato riprodotto dopo, ovviamente, un attento studio del mammifero in acqua e pinne.

L'idea di un sequel di uno dei migliori giochi per 16-bit è estremamente allettante, specialmente se si considera quanto ne può essere migliorato il concept avvalendosi della maggiore libertà offerta dalla tecnologia del 128-bit Sega. La catastrofica line up per i 32-bit della Appaloosa non può che far nascere dei dubbi sull'effettivo valore della software house, ma gli screenshot distribuiti dalla scorsa estate non possono non rendere ottimisti sulla possibile validità di *Ecco: Defender of the Future*.



In alto a destra si possono notare le tipiche barre di energia per monitorare sempre la situazione.



Ecco è tornato, l'ambientazione e le caratteristiche della versione a 16-bit sono ora riproposte al meglio grazie alle potenzialità del Dreamcast.



I movimenti del delfino sono estremamente fluidi e caratteristici.



BANJO-TOOIE

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	RARE
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.rareware.com
USCITA	Estate

Ogni possessore di Nintendo64 che si rispetti deve avere almeno sentito parlare di *Banjo-Kazooie*, uno stupendo platform 3D realizzato dalla Rare e uscito nell'estate del 1998 (tu! Laggiù in fondo! Non sai di cosa parlo?!?! Vergognati... Vendi subito quella console a 64-bit... Pezzente...). Una volta finito il gioco in questione, Mumbo Jumbo, uno sciamano aiutante dei due protagonisti del titolo, faceva uno strano riferimento a un fantomatico *Banjo-Tooie* che ha subito scatenato la curiosità di tutti i videogiocatori portandoli a tempestare la Rare di domande riguardo questo strano nome.



Mumbo Jumbo è alle prese con le sue arti magiche...



Fantastico! Banjo si è trasformato in un sottomarino!



Come può covare un uovo così grosso?

Non ci sono vie di scampo: *Banjo-Tooie* è un capolavoro annunciato. Tutti quelli a cui è piaciuto *Super Mario 64*... "ma ormai è vecchio", tutti quelli a cui è piaciuto *Donkey Kong 64*... "ma scatta", tutti quelli a cui è piaciuto *Banjo-Kazooie*... "ma è troppo uguale a *Mario 64*". Tutti coloro e molti altri possono cominciare a mettere via i soldi per acquistare l'ultima fatica della Rare, la software house più amica di qualunque possessore di Nintendo 64. L'unico problema è che ancora troppe cose non sono chiare, ma diamo tempo al tempo...

IL MISTERO E' SVELATO

Alla fine la software house inglese ha ceduto e ha rivelato alcuni particolari: con *Banjo-Tooie* si intendeva il sequel di *Banjo-Kazooie* che sarebbe uscito entro al fine del 1999. Tuttavia, non si sa bene per quale motivo, la Rare ha successivamente accantonato il progetto per concentrarsi su *Jet Force Gemini* e *Donkey Kong 64*, e in molti si sono dimenticati del promesso sequel. Fortunatamente la Rare lo ha tenuto bene a mente e infatti non molto tempo fa ha rivelato alcuni interessanti dettagli sul gioco. Innanzitutto, i fan del primo episodio non si devono spaventare: nonostante il titolo non presenti più il nome di Kazooie, il simpatico uccello è ancora vivo e vegeto: semplicemente la Rare ha unito Two (nel senso di secondo episodio) e Kazooie ottenendo come risultato Tooie... Che grande inventiva!

UNA VENTATA DI NOVITA'

Ma passiamo alle novità salienti: una grande innovazione rispetto a *Banjo-Kazooie* è rappresentata dalla possibilità di utilizzare singolarmente ognuno dei due personaggi, dato che il caro uccello ora non è più obbligato a vivere nello zaino dell'orso Banjo e di conseguenza nel titolo sono presenti determinate sezioni di gioco nelle quali sarà necessario fare affidamento esclusivamente sulle forze di uno o dell'altro. Inoltre, saranno incrementate le mosse da effettuare, sia quando i due protagonisti sono uniti e sia quando se ne andranno a zonzo in solitudine; chi ha giocato al primo episodio sarà anche contento di sapere che in questo sequel sarà possibile controllare, oltre all'orso e all'uccello, anche Mumbo Jumbo, il simpatico sciamano che in *Banjo-Kazooie* si occupava delle trasformazioni dei due personaggi. I mondi esplorabili sono ora otto, ma la Rare promette che saranno a dir poco enormi, molto più grandi rispetto al primo episodio, e inoltre è stata garantita una massiccia presenza delle simpatiche trasformazioni a cui sono sottoposti i due protagonisti (si parla di almeno una trasformazione per mondo). L'aspetto più interessante del sequel è però il seguente: nel primo episodio sono presenti tre locazioni letteralmente irraggiungibili e non per un errore di programmazione; la Rare ha inserito questi luoghi "da vedere ma non da toccare" di proposito e l'unico modo per raggiungerli è quello di giocare *Banjo-Tooie*. L'aspetto curioso della vicenda è che non si sa esattamente come questo sarà possibile: certamente non tramite salvataggi sul controller pack visto che *Banjo-Kazooie* salvava direttamente su cartuccia e dunque, a questo punto, la soluzione più plausibile rimane quella di password rivelate nel corso della seconda avventura dell'orso e dell'uccello da inserire nel primo episodio. Per sapere con esattezza questo e molti altri particolari è però necessario attendere pazientemente nuove rivelazioni, che avverranno con tutta probabilità durante il prossimo E3: fino ad allora non resta altro da fare se non portare pazienza.





Kazooie ammira il panorama mentre Banjo si fa il mazzo.



Aaahh... Il fascino delle arti magiche...

IL PLATFORM 3D: QUESTO SCONOSCIUTO

Il platform 3D è un genere piuttosto recente che si è evoluto soprattutto sulla console a 64-bit della Nintendo; sono infatti molto scarsi, sia come qualità sia come quantità, gli esponenti sulle altre console, eccezion fatta per titoli quali *Sonic Adventure* per Dreamcast o, seppur in misura minore, *Ape Escape* per PlayStation. La struttura di gioco è sempre approssimativamente la stessa: ci si trova immersi in un ambiente creato in tempo reale (niente fondali prerenderizzati alla *Resident Evil* insomma) e si girovaga per i vari mondi con i più disparati obiettivi da portare a termine. Una meccanica di gioco decisamente coinvolgente e vincente.

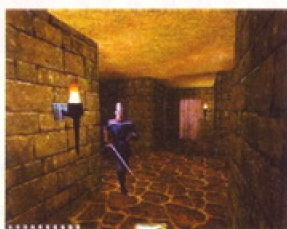


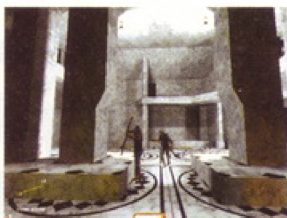
THIEF: THE METAL AGE

DI LUCA COMINELLI comif@edmaster.it

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	LOOKING GLASS
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
SITO WEB	www.eidos.com
USCITA	Primavera 2000

Sono passati quasi due anni dall'uscita nei negozi di *Thief: The Dark Project* e, dopo il poco entusiasmante data-disk *Thief Gold*, alla Looking Glass hanno deciso di dar vita a un vero e proprio seguito che riporti sui monitor del PC la tenebrosa figura del ladro Garrett.
Immancabilmente anche la vicenda narrata in questo seguito prende luogo in un ipotetico Medioevo e, più precisamente, negli anni successivi alla conclusione della prima avventura. Dopo il grande scontro tra le fazioni religiose dei Trickster e degli Hammerite una nuova setta, staccatasi da quest'ultima, ha preso vita dandosi il nome di Mechanist: questo appellativo sottolinea l'assoluta fede dei suoi discepoli nei confronti della tecnologia.
E' su queste basi che si sviluppano gli aspetti più innovativi di *Thief 2* che per il resto rimane invece piuttosto fedele al suo predecessore, da cui eredita grafica, ambientazione e struttura di gioco.

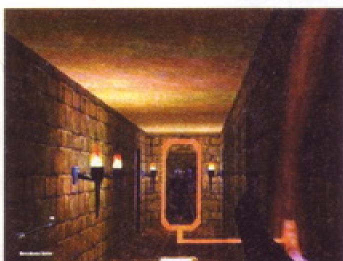

Guai in arrivo... Questa guardia ci ha chiaramente scoperto e, vista la nostra goffaggine con la spada, sarà veramente difficile uscire vincitori dal duello.

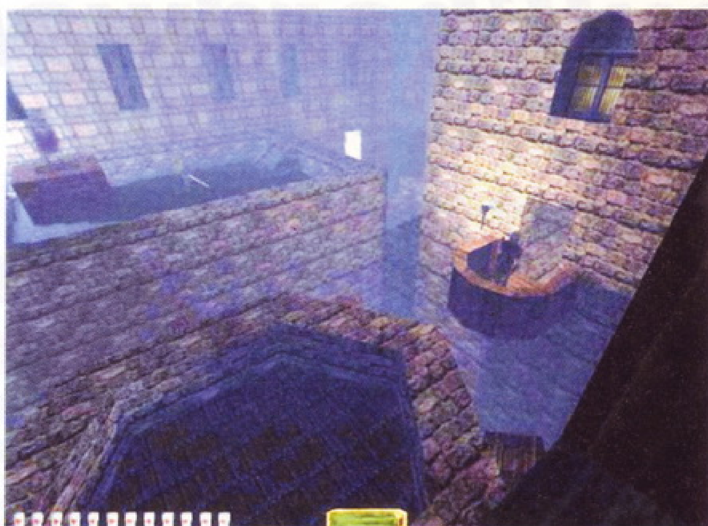

Molto bello questo livello, peccato che sia un pochino troppo luminoso per un ladro.

Apparentemente, *Thief 2* non sembra portare grandi innovazioni rispetto al suo predecessore, soprattutto sul piano tecnico. Ciononostante le novità presenti in questo seguito appaiono essere azzeccate e dovrebbero riuscire a valorizzare ulteriormente un tipo di gioco che, senza dubbio, avrebbe potuto offrire di più già ai tempi in cui uscì nei negozi. L'aspetto vincente del titolo originale, ovvero la parte strategica e tattica, sembra questa volta essere stata ampiamente sfruttata eliminando così la presenza di missioni in stile "sparattutto" che, in un gioco simile, proprio non riuscivano a convincere nessuno.

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Come dimostrano le dichiarazioni della Looking Glass (autrice tra l'altro di altri splendidi giochi come *System Shock 2*), il progetto di questo seguito non ha mai contemplato particolari stravolgimenti nella struttura del gioco originale bensì, secondo una politica ormai piuttosto frequente, ha sin dall'inizio voluto eliminarne i difetti, potenziando al tempo stesso le caratteristiche più apprezzate da stampa e pubblico.
Consci del fatto che il punto di forza del primo episodio altro non era se non l'elemento strategico (presente in abbondanza nelle prime missioni e del tutto assente invece nelle ultime), alla LG si sono messi al lavoro dando vita ad una serie di nuove missioni dagli obiettivi particolarmente coinvolgenti e interessanti, non più finalmente limitate al banale furto di oggetti.


Il sistema di mira con l'arco è praticamente invariato. Ora però l'occhio bionico di Garret permetterà anche di zoomare sull'obiettivo. Ecco cosa significa anacronismo...


La struttura dei livelli offrirà spesso situazioni di questo genere: chissà se potremo raggiungere il balcone con qualche nuovo mezzo.

NUOVO GIOCO E VECCHIA GRAFICA?

Le foto a corredo di questa pagina avranno senza dubbio fatto sorgere il sospetto che, per quanto riguarda la grafica, i programmatori non si siano invece particolarmente disturbati, riprendendo il vecchio motore grafico che muoveva l'originale. A dire il vero i sospetti sarebbero del tutto fondati visto che, effettivamente, l'engine di *Thief 2* altro non è se non il Dark Engine usato prima in *Thief* e successivamente in *System Shock 2*. Al di là della indiscussa somiglianza, comunque, va detto che si è passati ora dai vetusti 8-Bit ai ben più decorosi 16 e, sebbene le moderne schede 3D permetterebbero di spingersi molto oltre, con l'aumento da 256 a 64000 colori la luminosità degli ambienti e delle texture ha fatto il suo bel passo avanti.

LA TECNOLOGIA INNANZITUTTO

Come ogni buon seguito che si rispetti, anche *Thief 2* presenterà una serie di nuovi e interessanti oggetti tra armi e gadget che, sfortunatamente per il giocatore, saranno però in gran parte in mano al nemico. La nuova e potente setta dei Mechanist darà vita infatti a avanzate tecnologie come serrature esplosive e telecamere a circuito chiuso (come possano esistere telecamere nel Medioevo rimarrà per sempre un mistero...). Come è facile immaginare l'implementazione di simili oggetti cambierà notevolmente la fisionomia del gioco, offrendo nuove sfide e richiedendo nuove e più efficaci tattiche al giocatore. Si parla anche di una rinnovata Intelligenza Artificiale che muoverebbe i nemici, ora più che mai capaci di scovare il povero Garrett. Stando alle dichiarazione dei programmatori le guardie reagiscono ora con maggiore intelligenza ai rumori e ai movimenti del ladro, insospettendosi a esempio anche per gli spegnimenti delle torce che si preoccuperanno persino di riaccendere (ora sì che le frecce con la punta d'acqua saranno abbandonate...).

GORMAN TRUART

Come in ogni avventura che si rispetti, anche in *Thief 2* non può di certo mancare un antagonista, ecco dunque nascere la figura di Gorman Truart, il nuovo sceriffo della città. Da quando questa inquietante personcina ha preso il comando delle guardie, decine di persone hanno iniziato a scomparire senza che nessuno sapesse il perché. Ovviamente non poteva mancare, nei progetti di pulizia etnica dello sceriffo, anche Garrett che, non rispecchiando di certo il modello del cittadino perfetto, dovrà ora fare molta attenzione per non farsi ammazzare; a fornire l'equipaggiamento alle guardie di Truart infatti vi è la pericolosa setta dei Mechanist, la cui tecnologia è parecchio avanti con i tempi...

In regalo il fantastico videocorso sull'hardware del tuo PC

VERSIONE COMPLETA IN ITALIANO

Hardware

Febbraio **IN REGALO UN TITOLO MULTIMEDIALE COMPLETO!!!**

Internet GRATIS ClubNet

Win 98 Magazine

Anno III, N. 17
Rivista + CD-Rom
L. 14.900

SUL CD
Oltre 100 software scaricati per voi direttamente da INTERNET
10 PAGINE piene zeppe di trucchi e soluzioni

Disinstallare facilmente
Le utility giuste per ripulire il sistema da programmi e file inutili

Word
Scrivere senza errori

Corel Draw
Come creare titoli dagli effetti strabilianti

Cubase
Registriamo una canzone con il PC!

Newsgroup
Configurare, leggere e partecipare ad infiniti gruppi di discussione

Guida all'acquisto
Masterizzatori: i migliori riscrivibili sul mercato
Unità di backup: i prodotti per tutte le tasche e le esigenze
Stampanti: le Laser dal miglior rapporto qualità prezzo
Lettori DVD: i più veloci ed economici
Portatili: i modelli sotto i tre milioni

Problemi con l'inglese?
Mai più con Babylon Translator, il traduttore istantaneo

E' nato Windows 2000!
L'hardware e il software giusto per non avere intoppi prima e dopo l'installazione

Vi sveliamo i segreti per rendere più stabile Windows

SCANNER: SCEGLIERE, INSTALLARE E CONFIGURARE IL MODELLO GIUSTO



Un utilissimo CD-Rom che ti spiega in modo semplice come funzionano e come si installano i componenti hardware del tuo computer

2 CD

All'interno di
Win Magazine CD-Rom
una miriade di splendidi programmi, giochi, filmati, ClipArt, una fantastica raccolta di solitari per Windows e tanto altro ancora...

ivertiti a scoprire tutti i segreti del tuo PC e dei programmi che preferisci, le novità hardware e software più strabilianti, e le meraviglie di Internet...

La rivista per chi vuole imparare ad usare tutti i programmi per Windows

NATURALMENTE IN EDICOLA



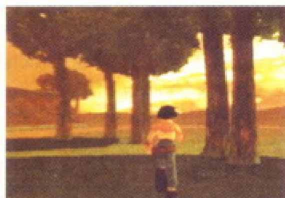
DARK CLOUD

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	SONY
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.playstation.co.jp
USCITA	2000



Dovremo liberare il nostro villaggio dal cattivo di turno.



Questo GDR potrebbe superare anche *FFVIII*.

Dark Cloud si presenta sicuramente come un prodotto ambizioso; la carne al fuoco è davvero tanta, ci sono aspetti innovativi a braccetto con ispirazioni più o meno pesanti da parecchi altri titoli, c'è una grafica dalla qualità veramente impressionante e c'è un marchio alle spalle che si è rivelato in parecchie occasioni garanzia di qualità. A questo punto non rimane altro da fare che attendere con un occhio di riguardo il primo Geodrama GDR che la storia dell'home entertainment ricordi.

Tra i primi titoli a essere presentati per il nuovo hardware Sony spiccava, almeno per originalità, un GDR sviluppato internamente chiamato *Dark Cloud*; per la verità non è corretto definirlo un Gioco Di Ruolo, essendo stato battezzato fin da subito come un Geodrama GDR. Una denominazione tanto particolare va ricercata nel fatto che i punti di distacco dai tradizionali titoli del genere sono a dir poco molteplici, alcuni dei quali davvero interessanti e degni di essere seguiti con attenzione.

Innanzitutto, ma c'era da aspettarselo, *Dark Cloud* è caratterizzato da un aspetto tecnico assolutamente maiuscolo; a fianco di una grafica pulitissima e in alta definizione, caratteristiche intrinseche della PS2, si trovano infatti elementi che promettono di settare nuovi standard. Su tutti non può passare inosservato il meraviglioso studio sulla fisica dell'acqua, sicuramente quanto di più realistico si sia mai visto. Superfici calme quanto piuttosto increspate dal vento, onde che si infrangono sulle rocce e riflessi danno un'idea della potenza di calcolo di cui dispone l'oramai famoso Emotion Engine. Ma al di là di ciò è la struttura di gioco a presentare parecchi spunti innovativi.

EROI ALLA RISCOSSA

La storia vede il giocatore calato nei panni di un giovane avventuriero impegnato in un compito assai



Una classica mappa in stile *Square Soft*.



Un'altra visuale dall'alto.



La qualità dei personaggi è elevata.

arduo: sembra infatti che, per mano di un regno malvagio, la regione in cui viveva sia stata letteralmente staccata dal pianeta di origine, diventando a tutti gli effetti un'isola galleggiante a parecchi chilometri dal suolo.

A fianco di elementi classici come l'esplorazione e l'interazione con i personaggi non giocanti si trova l'elemento di certo più particolare di Dark Cloud, vale a dire la creazione di veri e propri villaggi esplorabili liberamente.

Tramite un editor con visuale a tre quarti si potranno inserire nell'ambiente case, chiese, templi, strade ma anche elementi naturali come colline, corsi d'acqua, vulcani e molto altro. Come se non bastasse, ci sarà la possibilità di modificare addirittura il tempo atmosferico donando alla zona pesanti precipitazioni o lunghi periodi di siccità. La particolarità più interessante dell'editor sta sicuramente nella possibilità, tramite semplice pressione di un tasto, di passare a piacimento dalla visuale a tre quarti alla classica terza persona dietro alla testa dell'eroe. Ciò apre nuove prospettive allo stile di gioco, permettendo a esempio di costruire un mulino a vento e di andarlo a esplorare immediatamente, o piuttosto di controllare di persona quanto efficiente sia il sistema stradale appena realizzato.

Nel caso in cui non si sia soddisfatti di quanto prodotto, basterà agire su un'apposita icona per radere al suolo qualsiasi elemento indesiderato. In definitiva *Dark Cloud* prende parecchi spunti da veri e propri classici videoludici, come l'ultimo episodio di *Secret of Mana, Populous, Sim City*, ma anche da titoli recentissimi come *Black & White* o *Doshin The Giant*, aggiungendo però parecchi elementi unici ed interessanti.

Se a tali premesse si affiancherà una giocabilità dello stesso livello il titolo Sony potrebbe rivelarsi una delle più grandi sorprese dell'anno, oltre che uno dei migliori titoli della prima generazione per PS2.

DVD O CD? QUESTO É IL PROBLEMA

Mentre pochi mesi fa l'ingresso nel mondo videoludico di uno storage media quale il DVD veniva visto da più parti come una rivoluzione e già si preannunciava la morte del vecchio CD, negli ultimi tempi sembra ci sia stato una netta inversione di tendenza. Sembra infatti che i classici 650 Mb siano attualmente ancora più che sufficienti, tanto che molti titoli per PS2 verranno commercializzati scritti ancora sul normale supporto. Probabilmente il futuro vedrà un deciso aumento di titoli in DVD, come è giusto che sia, ma forse si è voluta cantare la fine del buon CD troppo presto.



VANISHING POINT

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	CLOCKWORK GAMES
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-8
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.acclaim.com
USCITA	Estate

Presentato inizialmente come poco espressivo, ma promettente, rolling demo, allo scorso ECTS, *Vanishing Point* inizia ora a dare le prime importanti notizie di sé. Il gioco è completo al 85% e una data di pubblicazione, seppur non ancora certa, può probabilmente essere collocata tra la tarda primavera e l'inizio dell'estate.

PAZZIE MOTORIZZATE

Vanishing Point, opera prima della Clockwork Games, è un gioco di guida arcade, per mettere subito in chiaro le cose. La struttura di gioco e la ricercatezza esasperata e maniacale della cura dei modelli di guida di *Gran Turismo* non gli è propria, perché, a sentire quanto dicono alla stessa Clockwork, "se vogliamo qualcosa di reale, andiamo a guidare là fuori, non in un videogioco. Il reale è noioso...". Si avvicina però di molto a un *Ridge Racer*, pur non riuscendone ancora, almeno da quanto visto, a toccarne le vette di massima eccellenza, in buona parte per l'aspetto grafico.

Le prime sensazioni avute guardando e giocando a *Vanishing Point* sono decisamente eccellenti, ma una sensazione particolare di déjà vu è sempre in agguato... non che sia un male per carità, sempre di gioco di guida si tratta alla fine. La sensazione ha un nome: *Screamer*. Del vecchio titolo Milestone/Graffiti, *Vanishing Point* riprende la grande fluidità, la ricercatezza della struttura delle piste e le pazze velocità raggiungibili.

A differenza di tanti altri titoli di questo tipo, in *Vanishing Point* è possibile scegliere tra diverse auto realmente esistenti, ovviamente ci si mantiene sulle poche decine di modelli, niente a che fare con le centinaia di *Gran Turismo*, ma l'obiettivo non vuole essere quello, ed è giusto che sia così. Sempre la Clockwork sottolinea come non ci siano vetture giapponesi perché "*Gran Turismo* aveva già preso tutto quello che c'era" e che non esisteranno danni visibili sulle auto "perché così vogliono i marchi automobilistici". Ma questo non vuol dire che la fisica comportamentale delle vetture non subirà dei cambiamenti dopo aver incontrato da vicino un muro, anzi... Pur non essendo visibile nessuna conseguenza a occhio nudo, i programmatori assicurano che le macchine incidentate avranno un altro modo di rispondere ai comandi. Non si tratta comunque di un elemento particolarmente "pesante", dato che la natura spiccatamente arcade del gioco non prevede così.

Come accennato poco sopra, una delle peculiarità di *Vanishing Point*, che ci ha stupito maggiormente, è la grande ricercatezza e ideazione dei tracciati: mai noiosi o piatti, ma sempre generosi di curve a gomito e ricchissimi scenograficamente, con ambientazioni che non lasciano minimamente spazio al piattume. Quindi gallerie, alberi in fiore, ponti... ma anche tanto, tanto altro. L'unica reale pecca del gioco da noi provato è probabilmente la bassa risoluzione utilizzata, anche troppo bassa per i canoni attuali della PlayStation. La festa di colori e di strutture dettagliate che presenta *Vanishing Point* perde leggermente d'impatto, dato il numero di pixel su schermo che festeggiano allegramente durante ogni fotogramma di una gara. Grazie anche a questo, però, si è riusciti a mantenere una fluditià eccezionale e un effetto di pop-up assolutamente inesistente anche alle più grandi distanze (da qui il titolo del gioco). E' doveroso parlare di fluidità, data la particolarità di *Vanishing Point*, che presenterà su schermo, sempre e comunque sette vetture, dato che le gare si ambienteranno nel bel mezzo del traffico cittadino (si parla al futuro perché la versione visionata non aveva ancora tale caratteristica implementata). Alla Clockwork vanno particolarmente orgogliosi delle routine d'intelligenza artificiale che hanno preparato per le vetture "nemiche", che, dicono, offriranno una varietà unica, mai vista in un videogioco di guida.

Non c'è che da credergli: intanto segnialamo la presenza di diverse modalità di gioco alternative (Stunt, multiplayer...) che dovrebbero aggiungere larghe dosi di longevità al gioco.



Gustatevi un primo piano della Viper.



Un primo piano del "maggiolone".



Le "sane" sportellate sono alla base di ogni gara.



La grafica un po' troppo pixellosa potrebbe minare questo titolo.

Se solo l'aspetto grafico, ovvero la risoluzione adottata dal gioco, risultasse minimamente migliore di quella che abbiamo potuto vedere, *Vanishing Point* potrebbe puntare a diventare uno dei migliori nel suo genere per PlayStation. Questo grazie alla grande varietà, all'ottimo sistema di controllo (ancora da rifinire comunque), ed alle tantissime modalità di gioco. C'è da sperare che tutto quanto visto finora riesca ad amalgamarsi ottimamente con le vetture "non giocanti", a quel punto potremmo trovarci di fronte a uno degli ultimi migliori giochi di guida per PlayStation.

ALTRE VERSIONI CERCANSI

Vanishing Point non vedrà la luce solamente sul 32 bit Sony. Seguendo quella che si appresta velocemente a diventare la prassi, la Acclaim è già al lavoro sulla versione per Dreamcast e, con tutta probabilità, PS2 e PC. Effettivamente eliminando il difetto principale della versione visionata, come detto la bassa risoluzione, situazione del tutto auspicabile se si utilizzassero hardware più avanzati, l'intero gioco ne risentirebbe in positivo. Non ci resta che aspettare e incrociare le dita.



RECENSIONI MARZO 2000

VOTO
GLOBALE 0.0

GIOCABILITA'
La voce più importante della pagella. Più il gioco è divertente, intrigante e con un buon controllo, più alto è il voto

LONGEVITA'
La lunghezza vera e propria del gioco, il valore di "rigiocabilità", il livello di difficoltà. Si parla della durata vera e propria di un videogioco

GRAFICA
L'aspetto puramente visivo di un gioco viene qui giudicato: l'uso dei colori, la resa delle animazioni, il livello di dettaglio, la velocità di gioco

SONORO
Il commento sonoro di un gioco è importante, questa voce giudica la colonna sonora, così come gli effetti

LA LINEA PERFETTA

Gli editoriali della maggior parte delle riviste di videogiochi sono scanditi da precisi riti, funebri verrebbe da dire. Le usanze degli sciamani dei videogiochi dettano i periodi in cui si devono tenere i veri e propri "sabba", a danno dell'adepto medio che, teoricamente, vorrebbe poter esercitare e mantenere in vita la propria "fede" in ogni momento dell'anno. Tutto questo per dire che, quando si trovano riviste che lamentano mancanza di materiale recensibile e d'interesse particolare, difficilmente le colpe sono imputabili alle redazioni stesse, quanto più alle "stagioni" del mercato, pensate e applicate dai Grandi Nomi. In questo numero di J i titoli davvero appetibili non mancano comunque, basta girare pagina per trovarsi immersi nel mondo oscuro e gotico di *Nox* (Westwood), o ancora gettarsi nello speciale per andare a leggersi i pareri di mezza redazione riguardo all'ondata di morti viventi (tra cui l'attesissimo *Code Veronica* per Dreamcast e l'eccellente *Nemesis* per PlayStation). Ma oltre a questo?
Il catalogo delle uscite per PlayStation è assolutamente avaro, *Chase the Express*, forse uno dei pochi nomi di richiamo, si è rivelato un buco nell'acqua. La situazione non sembra migliorare per gli altri sistemi, con un Dreamcast che deve forzatamente aggrapparsi a *Crazy Taxi* e al *Sega GT* p.v. (prossimo venturo). In miglior forma sembra essere il mondo dei Personal, con un buon numero di conversioni "attese" (tra cui come non citare quel *Final Fantasy VIII* che tanto ha lasciato perplesso il nostro Buti?) e giochi in arrivo piuttosto corposi, citiamo a caso: *The Sims*, il siliconato *Ultima IX*, il giocattoloso *Nerf Arena Blast*.
Il mercato dei videogiochi, ormai è dato certo, si muove come una pacifica partita a *Tetris*. I momenti in cui fioccano i pezzi quadrati o a spigolo sono molti, tutto deve servire per costruire la struttura che "esplode" quando il rettangolone verticale viene calato nei buchi preparati (e vai di quattro linee in un colpo). Si tratta davvero, quindi, di un mercato tanto inquadrato e messo sui giusti binari, preparati e oliati con mesi e mesi di anticipo? A vedere l'andamento della situazione, particolarmente in occidente, non si vede come smentire la tesi, diversamente succede in Giappone dove, probabilmente complici anche le diverse usanze di costume e di vita sociale, i giochi degni di nota o non arrivano proprio, o si fanno vedere sempre e comunque, anche a dispetto del periodo considerato (da chi?) poco propizio.
Aspettiamo di vedere cosa succederà nell'immediato futuro, consci del fatto che le recensioni del prossimo numero di J non potranno, per causa di forza maggiore (leggasi: Namco, Sony, Konami), presentare quelle chicche che potevano risultare *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 2000*, *Jikkyou Soccer 2000*. Tutti titoli per PlayStation 2 che sono stati leggermente posticipati, magari per far collimare la linea perfetta. E *Tetris* è l'inizio e, come sempre, la fine di tutto.



Ultima IX è stato pubblicato a dicembre, rispettando i tempi editoriali o i giocatori?

VITA IN MM

In tempi di chiusura di numero, buona parte della redazione di J "che conta", leggasi Editor, Deputy Editor e Supervisor (la terminologia italiana suona tanto cafona...) vive in Metropolitana. Il titolo più giocato è quindi quello che vede i protagonisti infilare un biglietto nell'apposita vidimatrice.
Divertente no? Peccato per la scarsa longevità e gli elevati costi di mantenimento, oltre alla velocità di rotazione di sfere...



J MOST PLAYED

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



L'ultimo appuntamento (in ordine rigorosamente cronologico) della serie *Resident Evil* è un vero colpo al cuore degli appassionati. L'atmosfera, pur non raggiungendone i picchi, rivaleggia con quella del primissimo *RE* e l'eccellente longevità (unita a un'infinita serie di colpi di scena) lo rendono l'acquisto obbligato per tutti gli amanti del genere.

GRANDIA



In attesa che la pseudo redazione di J sia innondata da decine di confezioni del gioco, quella fornita per la recensione apparsa sul mese scorso è già stata ampiamente logorata da praticamente tutti gli amanti del genere che albergano tra queste pagine.
E l'attesa inizia a farsi pressante anche per *Chrono Cross*.

QUAKE IIII



Immancabile, lo sport redazionale non è quello di mandare in ritardo il materiale (non solo perlomeno), ma un sano torneo di 12 ore dicasi 12 al gioco id. Come dire, si può criticare, analizzare, ma non si può non giocarci...



NOX

PRODUTTORE	**ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPATORE	**WESTWOOD STUDIOS**
GENERE	**AZIONE-AVVENTURA**
GIOCATORI	**1-30**
SITO WEB	**www.westwood.com**

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

JOYPAD J ARGENTO

VOTO **9**

GIOCABILITA' 9
+ Ottimo sistema di controllo
+ Le tre classi e le varie modalità offrono infiniti possibili approcci tattici differenti

LONGEVITA' 9
+ Modalità in singolo non lunghissima, ma in multigiocatore è pressoché eterno
+ Molte mappe a disposizione (tutte quelle del single player più altre create appositamente)

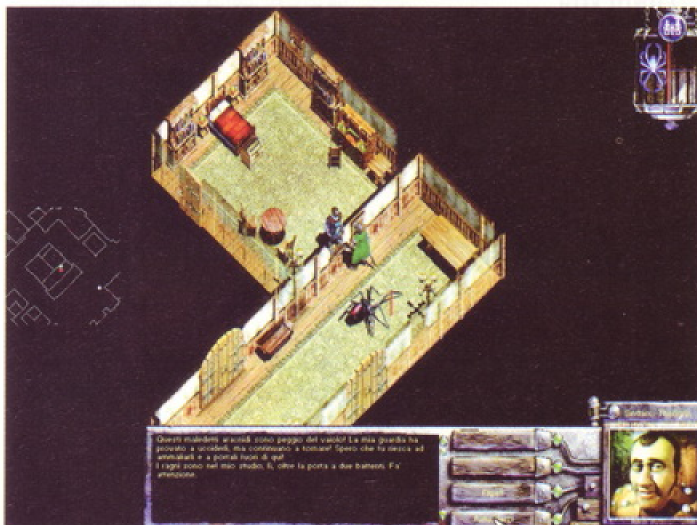
GRAFICA 7.5
+ Parecchi tocchi di classe
- Realizzazione globale senza infamia e senza lode

SONORO 9
+ Musiche molto evocative e begli effetti sonori
+ Dialoghi interamente parlati in italiano

Discretamente divertente in single player, *Nox* diventa semplicemente spettacolare se avete accesso a una qualche forma di rete, locale o remota che sia. Le tre classi di personaggi offrono a chiunque la possibilità di trovare l'assetto tattico preferito. Le numerose arene e le varie modalità donano poi al tutto una longevità notevole che lo farà durare a lungo (sicuramente fino all'uscita di *Diablo 2*, ma probabilmente parecchio oltre). La realizzazione tecnica poteva forse essere maggiormente curata, ma offre una gran funzionalità; il che è sicuramente ben più utile rispetto a tonnellate di effetti speciali. In sostanza un'ottimo gioco, consigliatissimo a chiunque faccia del multiplayer il proprio pane quotidiano.

Dopo innumerevoli peripezie, dopo sessioni di gioco al limite dell'umanamente concepibile... dopo tutto questo, è notte fonda, *Nox* per i più saggi.
L'ultimo titolo sviluppato dalla Westwood, *Nox* appunto, è un gioco dalla fortissima componente multiplayer. Questo significa (vedi alla voce *Diablo*, *Quake III* e compagni) che la modalità in singolo, pur essendo comunque divertente e degna del nostro interesse, non è che la punta dell'iceberg di quello che, probabilmente, diventerà uno dei fenomeni online dei prossimi mesi. *Diablo* ha insegnato che per farsi a pezzi in compagnia non è necessario impugnare un Railgun (per quanto aiuti) e girovagare in prima persona in grosse arene gotiche tridimensionali. *Nox* è qui per ribadire il concetto e ampliarlo ulteriormente, magari sfruttando l'attesa (ormai alle stelle) scatenata dalla ormai prossima uscita di *Diablo 2*. Non che il gioco della Westwood debba necessariamente affidarsi a questi mezzucci per vendere, visto che di qualità ne ha, e parecchie...

> Ciononostante il gioco in singolo si rivela comunque piacevole e appagante, pur non dando che una vaga sensazione di quello che si vive in più giocatori... contro l'astuzia e l'inventiva di avversari umani



Quel fallito del sindaco ci chiede di liberarlo dal ragnone (già ammaliato) alle nostre spalle.

NON HO LA RETE E GIOCARE ONLINE COSTA TROPPO

Sorvolando sul fatto che chi ha di questi problemi forse dovrebbe rivolgersi ad altro tipo di gioco, la modalità single player di *Nox* non è affatto da buttare e, anzi, fornisce un'attrattiva sicuramente migliore rispetto alle missioni in stile "Vai lì dentro e spacca tutto" di *Diablo* o agli insensati scontri coi bot "imbecilli" di *Quake 3*.
La trama piazza il giocatore nei panni di Jack, un ragazzo qualunque che si prepara a passare un'allegra serata con la sua donna davanti al televisore (che, voglio sperare, si spegnerà, insieme alle luci, in tempi brevi...). Improvvisamente un portale magico si spalanca davanti ai suoi occhi, catapultandolo in un'altra dimensione. Sorvoliamo sull'originalità del tutto (potrei portare decine di esempi simili, l'ottanta per cento dei quali prelevati da manga di successo) e proseguiamo con la storia che vede il poveraccio precipitare dal cielo sulla nave di un vecchio balordo, che decide ovviamente di prenderlo sotto la sua ala protettiva. Da questo punto in avanti la trama diverge abbastanza a seconda che, prima di cominciare a giocare, si sia deciso di intraprendere la carriera di mago, incantatore o guerriero. Non bisogna, però, aspettarsi differenze epocali, fondamentalmente è soltanto la fase iniziale (quella più assimilabile al concetto di tutorial) a cambiare. Scegliendo di utilizzare un mago ci si ritrova nei Southern Realms a cercare di salvare da una cava infestata di mostri un giovane apprendista; se si è optato per il guerriero si compare invece nella città di Dun Mir, intenti ad



La schermata di selezione del personaggio.



Quando si sale di livello si viene gratificati da cotanto effetto speciale.

arrabattarsi per cercare di conquistare un posto nella banda dei Fire Knights per poi dirigersi alla cittadina di Ix, che è il luogo da cui si prende il via nel caso si sia deciso di vestire i panni di un incantatore, che, risolti i problemi causati da un'invasione di orchetti, si trova ad affrontare i veri guai di quella landa, lo avrete capito ormai, vero e proprio punto di partenza del gioco. Quale che sia la scelta, gradualmente ci si ritrova comunque invischiati nelle trame della malvagia sacerdotessa che minaccia il mondo in cui i personaggi si trovano e, seppur in modalità radicalmente differenti, da un certo punto in poi, le missioni da affrontare sono le stesse (o comunque i cambiamenti appaiono davvero minimi). Compito del giocatore è investigare su una serie di avvenimenti nefasti che stanno colpendo il mondo in cui si trova (magari cercando anche di scoprire come fare per tornare a casa), impegnandosi in una serie di avventure ambientate nei vari dungeon che percorrono il sottosuolo di Ix.
Fra un salvataggio di un gruppo di minatori e una spedizione punitiva contro un assembramento di mostriciattoli, si inciampa sempre più spesso nella mente malvagia che si cela dietro a tutto ciò, fino a giungere all'agognato scontro finale. La trama non offre quindi niente di particolarmente originale, ma, per citare non ricordo più quale fumettista "Se hai un'idea geniale, l'ha già avuta qualcun altro; se l'idea è soltanto bella, l'hanno avuta almeno in quattro", per cui, l'importante, soprattutto nel campo dei videogiochi, non è disporre di trame particolarmente originali, ma sceneggiate nel migliore dei modi (Metal Gear Solid insegna).
Diciamocela tutta: non è questo il caso di *Nox*. La trama in questa situazione è solo un pretesto per far arrivare fino in fondo il giocatore, visto che comunque l'enfasi (non vorremmo ripeterci, ma è così) è posta soprattutto sul multiplayer. E lo dimostra il non altissimo numero di missioni a disposizione (una decina scarsa) la cui difficoltà (seppur crescente in maniera esponenziale mano a mano che si avanza) non è neanche particolarmente elevata. Ciononostante il gioco in singolo si rivela comunque piacevole e appagante (pur non dando che una vaga sensazione di quello che si vive in più giocatori... Contro l'astuzia e l'inventiva di avversari umani) grazie anche all'ottima interfaccia.



Una foto vale più di mille parole. Ecco a voi l'innovativo sistema di gestione delle luci.

Discretamente divertente in single player, *Nox* diventa semplicemente spettacolare se avete accesso a una qualche forma di rete, locale o remota che sia

IL GIOCO CE L'HO, ORA COME FACCIO A FRAGGARE GLI ORCHI?

Il sistema di controllo è semplice, ma richiede una certa dose di pratica per essere gestito al meglio. Col mouse si gestisce il movimento (tenendo premuto il tasto destro il personaggio corre nella direzione indicata dal puntatore) e l'attacco (col tasto sinistro si usa l'arma impugnata e il puntatore fa da mirino, anche per le magie). Tutto il resto avviene tramite scorciatoie tramite tastiera. Premendo le varie lettere si utilizzano gli oggetti piazzati nelle apposite caselle dell'interfaccia, presenti nella parte bassa dello schermo. I tasti da Z a C vengono utilizzati per inghiottire pozioni anti-veleno, curative e ripristina-mana.
Ogni volta che una di esse viene consumata, è subito sostituita da un'altra pronta all'uso (ammesso che ne abbiate nello zaino). Col tasto V si scambiano fra di loro l'arma impugnata e quella secondaria (aspetto decisamente utile in parecchie situazioni, ve l'assicuro) e, infine, con i tasti da A a G si utilizzano le cinque magie (o le skill utilizzando il guerriero) selezionate dallo spellbook per l'uso più frequente. La barra spaziatrice, infine, viene utilizzata per saltare eventuali ostacoli posti sul cammino.
Ovviamente le tre classi sono dotate delle proprie particolarità, rendendole preferibili o meno ai vari tipi di giocatore. Il guerriero è, per forza di cose, quello dalla maggiore prestanza atletica e quindi più portato al combattimento. Può usare tutti i tipi di armi e cinque skill fra cui si trova quella che gli permette di effettuare una carica a testa bassa contro il



Le immagini statiche d'intermezzo sono molto ben realizzate.

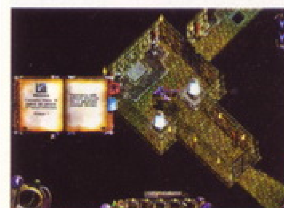


Mentre il cadavere sforna gas intestinali recuperiamo mana grazie ai cristalli appositi.

COME TI SFRUTTO LA LAN



Nox offre cinque modalità differenti per il gioco in multiplayer. Analizziamole una per una:
Arena – Il classico deathmatch. Si ammazza, si viene ammazzati, vince chi ne fa fuori di più.
Capture the flag – Altra classica degli FPS. Bisogna trovare la bandiera degli avversari e portarla al proprio campo base, ovviamente evitando che venga trafugata la propria.
Elimination – In questa modalità quando si viene uccisi si resta morti. Niente respawn, chi sopravvive vince.
King of the realm – Trovate la corona e appropriatevene. Le uccisioni sono valide per il punteggio solo se un membro del vostro team è in possesso del prezioso gioiello.
Flag the ball – Ogni squadra ha una bandiera. In giro per il livello c'è una palla. Trovatela e usatela per colpire la bandiera della formazione avversaria.



In un attimo di calma riorganizzo il set di magie prelevandole dallo spellbook...

SECONDO PARERE

Nox è divertente: lo sto giocando in questi giorni in multiplayer, e coinvolge molto. Con le dovute evidenti differenze, è più simile a Quake III e a *Unreal Tournament* di quanto possiate immaginare. Innanzitutto è frenetico e richiede prontezza di riflessi. Nelle arene deathmatch non c'è spazio per la tregua, ed è necessario avere padronanza dei comandi, poiché dobbiamo gestire mouse e tastiera più rapidamente dei nostri avversari. Questo non toglie spazio all'aspetto tattico: si può sfruttare il True Vision System sia per capire quali sono gli angoli morti in cui nascondersi per tendere un agguato, sia per spiare attraverso le numerose finestre, senza essere visti, il nemico che sta raccogliendo pozioni nella stanza adiacente o che sta lottando contro un altro avversario. Per quanto mi riguarda *Nox* raggiunge il nove proprio per le articolate modalità multiplayer che assicurano la longevità e ore di divertimento in Rete.

di Elena Avesani

VOTO
9



nemico, una delle più efficaci e distruttive. L'incantatore può ancora destreggiarsi con qualche arma (pur non sapendole gestire più di tanto), e ha a disposizione un buon numero di magie offensive e difensive. Inoltre ha la capacità di ammaliare le creature incontrate nel mondo di gioco (ma solo se ha trovato le pergamene corrispondenti da inserire nello spellbook) e tenerle al suo servizio (anche in grandi quantità) dando loro comandi semplici come "proteggimi", "difendi questo luogo" o "vai in perlustrazione". Infine, l'incantatore ha la capacità di evocare uno o più famiglie a cui assegnare un insieme di magie da utilizzare quando incontrano un nemico. Ultimo ma non ultimo, il mago è forse il personaggio più potente, ma nel contempo più difficile da usare. A fronte di un set di magie offensive a dir poco devastanti, il mago ha una resistenza ai colpi e un'agilità pressoché nulle. Il suo utilizzo richiede quindi una forte componente tattica, che ripaga però con il già citato impressionante "piatto" di magie e con la possibilità di piazzare in giro per il livello delle trappole a cui (come per i famigli dell'incantatore) assegnare incantesimi da scatenare al passaggio degli ignari avversari. Com'era facilmente ipotizzabile, utilizzare magie, evocare famigli e piazzare trappole richiede l'utilizzo di ingenti quantità di mana, le cui riserve possono essere rimpinguate (oltre che con le pozioni) mediante il passaggio vicino ad appositi cristalli disseminati nelle arene di gioco. Il guerriero non risente di questo problema, visto che può utilizzare le skill a suo piacimento (tenendo conto che la stessa skill necessita di un breve tempo di ricarica prima di poter essere riutilizzata). Tutte le armi e le varie capacità nel gioco in singolo vengono acquisite col tempo, avanzando di livello e acquistando esperienza. Ovviamente nella modalità multiplayer si parte con personaggi già potenti (di decimo livello) e dotati di un completo set di magie/skill. E' comunque possibile importare i personaggi fatti crescere in single player mode.



Un'altra missione portata a termine dal prode Jack.

VA BENE, MI FACCIO LA RETE, MA CHE COMPUTER SERVE?

La realizzazione grafica è discreta. Non siamo ai massimi livelli (si è visto molto di meglio in casa Interplay per esempio) ma ci sono comunque delle belle trovate.
Si è opzionato per un motore bidimensionale (scelta che, per meri motivi di gusti personali, mi sento di appoggiare completamente) il quale, a conti fatti, risulta molto funzionale e, soprattutto, abbassa non poco le richieste minime hardware. Esistono numerose chicche grafiche (come gli splendidi effetti di luce generati da alcune magie), alcune delle quali anche molto importanti a livello di gameplay.
Basti pensare al sistema di illuminazione dinamica che genera dei coni d'ombra (o di luce, a seconda dei casi) che permettono di vedere su schermo solo ciò che è effettivamente illuminato.
Ci dovrebbero essere, al proposito, alcune foto esplicative come quella in cui Jack sbircia all'interno di una finestra riuscendo a osservare solo parte della stanza. Inoltre, esistono discrete possibilità di interazione col fondale che permettono di spostare un gran numero di oggetti per i più svariati utilizzi (barricare gli ingressi alle stanze a esempio).
E' possibile, infine, abbattere muri a colpi di spada per cercare bonus nascosti, piazzare barili esplosivi per creare pericolose trappole incendiarie, sfondare botti piene d'acqua per spegnere i fuochi poc'anzi accesi e così via.
Sbrigata anche quest'ultima formalità, rimane ben poco da dire che non possa trovare spazio nel commento, per cui...



Facendo brillare i barili di esplosivo ho eliminato gli scorpioni giganti.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	LUXOFLUX
GENERE	GUIDA-AZIONE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.activision.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO **7**

GIOCABILITA' 6.5
+ Divertente, specialmente in 2
- Alla lunga noioso e ripetitivo

LONGEVITA' 6.5
+ Con un amico è piuttosto duraturo
- Da soli al contrario non avrà lunga vita

GRAFICA 7
+ Texture belle e piuttosto varie
+ Assenza di fastidiosi rallentamenti

SONORO 7
+ Ottime le musiche
+ Effetti positivi

Quando, qualche anno fa, la misconosciuta software house Single Trac realizzò su PlayStation il primo *Twisted Metal*, probabilmente pochissime persone avrebbero immaginato che quel gioco sarebbe diventato a tutti gli effetti il precursore di un vero e proprio nuovo filone, quello dei "combattimenti su ruote". Oggi, a distanza di anni, sono in molte le compagnie che hanno dato il loro contributo al genere con prodotti in verità dalla qualità piuttosto altalenante; tra questi uno dei migliori esponenti è sicuramente *Vigilante 8* della Activision, spin-off su console della serie *Interstate* per PC.



Atmosfera decisamente "chimica" per quest'arena in cui anche il sole si rifiuta di splendere (poesia allo stato puro...).

MAD MAX, OLTRE LA SFERA DEL TUONO

Giunto ora alla sua seconda edizione, sottotitolata *Second Offense*, la fatica Luxoflux mantiene inalterate gran parte delle caratteristiche del prequel, a cominciare dall'ambientazione, un mix tra look anni '70 ed elementi futuristici che sembra riscuotere particolare successo negli ultimi tempi. Per quanti non avessero mai sentito parlare di *Vigilante 8* né tantomeno dei suoi "simili", basti sapere che altro non sono se non furiosi scontri in arene piuttosto vaste tra vetture (e non solo) armate di tutto punto. Sidecar, muscle car, ma anche autobus e camion della spazzatura si sfidano in mezzo al deserto o piuttosto nei pressi di una centrale nucleare, se non nei dintorni di una palude in un vero e proprio torneo, al fine di stabilire il più forte squilibrato su ruote del mondo. Anche se tali premesse possono non sembrare troppo allettanti, *Vigilante 8: Second Offense* è al contrario un titolo dotato di ottime caratteristiche, e merita un'occhiata più approfondita da chiunque abbia sognato di installare sul tettuccio della propria macchina una mezza dozzina di missili a ricerca calorica. L'aspetto forse meglio riuscito della produzione Activision risiede nella totale libertà di movimento che viene concessa al giocatore: non c'è, infatti, punto delle locazioni disponibili che non sia raggiungibile, come non c'è elemento che non possa essere totalmente distrutto. A partire dal semplice cartello stradale fino ad arrivare a interi edifici, passando chiaramente per gli avversari, qualsiasi oggetto sia presente su schermo può essere fatto bersaglio di una vera e propria pioggia di fuoco e fatto saltare in aria. Le arene disponibili sono in totale otto, una cifra che a prima vista può sembrare piuttosto ridotta, ma che non appare tale dopo aver effettivamente constatato la reale dimensione delle stesse; può capitare infatti, pur dopo aver affrontato più e più volte una stessa zona, di trovare elementi nuovi che erano sfuggiti alle precedenti sessioni di gioco. Purtroppo a tale sforzo quantitativo non sempre corrisponde il medesimo livello qualitativo: alcune locazioni risultano, infatti, decisamente meglio riuscite di altre, tanto che in più di un'occasione capita di chiedersi se i level designer siano effettivamente gli stessi.



La macchina qua ripresa ricorda in tutto e per tutto una delle leggendarie quattroruote dei Mask (il cartone...).

IL MIO CAMPERINO SUPER-ATTREZZATO...

Per quanto riguarda il fronte dei mezzi disponibili, la Luxoflux non è stata di certo povera di idee: le possibili scelte sono infatti addirittura 18 e tanto varie l'una dall'altra da accontentare veramente chiunque. Oltre a un buon numero di automobili di qualsiasi specie, sono disponibili Tir, sidecar, camionette militari,

Per quanto riguarda il fronte dei mezzi disponibili, la Luxoflux non è stata di certo povera di idee: le possibili scelte sono infatti addirittura 18 e tanto varie l'una dall'altra da accontentare veramente chiunque



Questo raggio elettrico sembra un'arma molto efficace...

A quanti volessero acquistare per la prima volta un titolo di combattimento su auto, non si potrebbe che consigliare questo *Vigilante 8: Second Offense*, probabilmente la migliore produzione del genere disponibile su Psx. Al contrario per gli utenti più smaliziati o già possessori di un gioco simile, magari del prequel, il rischio è quello di trovarsi di fronte a un qualcosa che sa fin troppo di "già visto e già fatto". Una cosmesi nel complesso più che soddisfacente non basta infatti a elevare questo seguito dalla massa dei simili, a meno di essere collezionisti o appassionati, questo data-disk non si rivela quindi un prodotto da avere a tutti i costi.



Ka-boom, un nemico in meno e una possibilità in più (per noi) di sopravvivere.



La sopravvivenza può voler dire togliersi da sotto quell'enorme ammasso di acciaio lì sopra...


Un'esplosione accecante, indica comunque un successo per il giocatore!


In alto a sinistra risedono i soliti sistemi di navigazione e di monitoraggio delle armi.

Qualsiasi aspetto, a partire dal motore grafico passando per il gameplay, non presenta novità sufficienti da giustificare l'acquisto da parte dei possessori del prequel

camper, autobus, camion della nettezza urbana e addirittura veicoli per lo sbarco lunare! Chiaramente, oltre ad essere esteticamente diversi, i veicoli utilizzabili sono caratterizzati ognuno da una diversa risposta ai comandi, che varia in base alle proprie peculiarità. I programmatori americani, probabilmente per dare una maggiore varietà e spessore al titolo, hanno aggiunto in questo seguito un'inedita modalità Quest che però, alla resa dei conti, avrebbe di certo necessitato di una cura maggiore. A differenza della partita classica, in questa il giocatore deve portare a termine dei compiti o raggiungere degli obiettivi, che vengono spiegati in un breve briefing: il problema è che il più delle volte non è assolutamente chiaro cosa effettivamente si debba fare, tanto da costringere il giocatore a vagare per le aree in cerca di un qualche dispositivo o oggetto misterioso. Tutto ciò rende tale modalità decisamente poco divertente, ancor più alla luce di quanto poco sarebbe bastato per renderla effettivamente un'ottima idea. Fatto sta che, così com'è, difficilmente qualcuno potrà trovarne qualche elemento positivo. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico *Vigilante 8: Second Offense*, pur accusando una risoluzione grafica piuttosto bassa e una certa carenza di dettaglio, vanta d'altra parte una notevole varietà nelle texture e una fluidità sempre costante anche nelle situazioni più affollate che lo rendono nel complesso decisamente gradevole alla vista. Per quanto riguarda invece il comparto sonoro, particolare attenzione è stata dedicata alle musiche, che pescano a piene mani dagli anni '70, davvero azzeccate e ben realizzate; gli effetti sono sempre adatti e, pur non raggiungendo picchi di eccellenza, si amalgamano perfettamente col resto del gioco.
Dopo tanti elogi è però venuto il momento di passare alle noti dolenti, causa di un voto non del tutto eccellente: innanzitutto è doveroso sottolineare l'assenza di cambiamenti degni di nota rispetto al primo episodio. Qualsiasi aspetto, a partire dal motore grafico passando per il gameplay, non presenta novità sufficienti da giustificare l'acquisto da parte dei possessori del prequel: J non supporta in alcun modo la filosofia del data-disk venduto a prezzo pieno. Inoltre la struttura stessa del lavoro Luxoflux, a meno di sfruttare la buona modalità a due giocatori, risente di una certa ripetitività già dopo poche sessioni di gioco, dovuta principalmente alla mancanza di stimoli nel proseguire... In fondo si tratta sempre e solo di tenere il tasto di fuoco premuto e cercare di evitare l'ira degli avversari.
A ciò va aggiunto un sistema di controllo leggermente peggiore rispetto a *Vigilante 8*, principalmente a causa di una minore controllabilità dei mezzi unita alla fastidiosa impossibilità di affidare la retromarcia alla leva analogica destra; sembrano dettagli marginali, ma non si può fare a meno di notarli fin dai primi minuti. Nel complesso non si può assolutamente dire che la produzione Activision sia da bocciare, sta di fatto che per tutta una serie di dettagli, uniti a una indiscutibile mancanza di personalità, rendono *Vigilante 8: Second Offense* poco più che "uno dei tanti".



Uno tra i più divertenti e strambi mezzi presenti in *Vigiliante 8: Second Offence*. Di eccellente fattura anche le texture applicate alle vetture.


Anche un bel posto di montagna può fare da teatro per gli scontri dei corazzati di *Second Offence*.

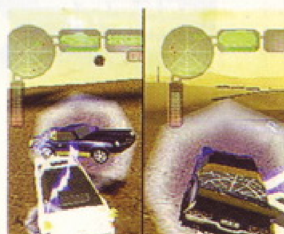
LA PATENTE, QUESTA SCONOSCIUTA



Se c'è un aspetto in cui *Vigilante 8: Second Offense* non è sicuramente carente è di certo il reparto armi. Ai "canonici" (per quanto lo possano essere) mitragliatori e razzi si aggiungono infatti armi piuttosto bizzarre già dal nome, come il "mortaio del maglio celestiale" e il "lanciafiamme allo zolfo". I mezzi controllabili dispongono inoltre non solo delle normali ruote, ma -tramite apposito power up-, possono montare sci e battistrada (utili nelle ambientazioni innevate), senza dimenticare idrogalleggianti per proseguire sull'acqua come se nulla fosse e fluttuatori che li rendono pericolosamente simili alla De Lorean di "Ritorno al Futuro".



Il limite di velocità sarebbe di 55 miglia all'ora... Abbiamo detto "sarebbe"...


La modalità a due giocatori è un must per chiunque voglia trarre il massimo divertimento dal gioco.

UN SUCCESSO INCREDIBILE!!!

Softline CD Mese è in edicola a sole 14.900 lire

Non perdere altro tempo, Softline CD Mese la rivista numero uno che per prima in Italia si è occupata del software shareware e freeware, vi aspetta. Centinaia di titoli vengono selezionati e recensiti ogni mese per voi scegliendo soltanto il meglio delle novità mondiali. Dai software utili come i database e le utilità di sistema, ai programmi per divertirsi, dai software scentifici, ai programmi dedicati al mondo di Internet fino ai programmi di grafica più interessanti, ogni mese avrete soltanto l'imbarazzo della scelta. Ed in più un secondo CD interamente dedicato alle ultime novità sul mondo dei giochi 3D. Cosa aspettate? Correte in edicola ed acquistatelo!

Ogni mese con 2 CD-Rom



NERF: ARENA BLAST

PRODUTTORE	HASBRO INTERACTIVE
SVILUPPATORE	VISIONARY MEDIA
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.hasbro-interactive.com/atari

DI ANDREA RABOTTINI janus@edmaster.it

VOTO 8

GIOCABILITA'	**9**
+ Sistema di comando ampiamente collaudato	
+ Armi perfettamente bilanciate	
LONGEVITA'	**7**
+ Il multiplayer assicura ore e ore di divertimento	
- L'intelligenza artificiale dei Bot è migliorabile	
GRAFICA	**8**
+ Dettaglio elevato	
+ Design originale e innovativo	
SONORO	**7.5**
+ Effetti sonori ben realizzati e musiche gradevoli	
- Manca un protocollo di audio 3D	

Nerf: Arena Blast rappresenta per gli sparatutto 3D, quello che *Re-Volt* è per le simulazioni di guida: un concentrato di divertimento che lascia ai concorrenti una più impegnata rappresentazione riservandosi la facoltà di adottare soluzioni meno canoniche

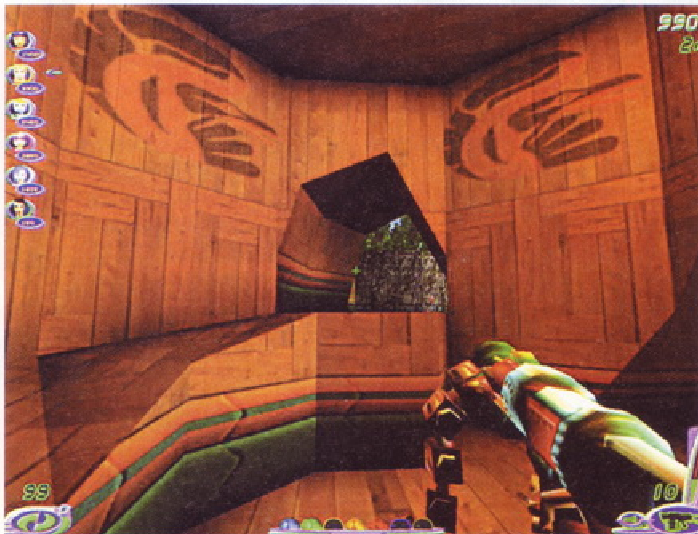
Proprio nel momento in cui la quasi totalità delle software house ha realizzato o è in procinto di realizzare almeno uno sparatutto ad alta concentrazione di piombo e con spargimenti di sangue in quantità, dalla rediviva Atari spunta uno *Shooter 3D* unico che promette di divertire anche senza il proverbiale sangue di quakeiana derivazione. *Nerf: Arena Blast* rappresenta infatti per gli sparatutto tridimensionali, quello che *Re-Volt* è per le simulazioni di guida: un concentrato di divertimento che lascia ai concorrenti una più impegnata rappresentazione, riservandosi la facoltà di adottare soluzioni meno canoniche.

BAMBI E' MORTO

Nerf si presenta come uno shooter dell'ultima generazione, ossia privo di una modalità propriamente in singolo in favore del più gettonato multiplayer. Non esiste quindi una trama di fondo a dare un senso alle azioni, ma ci si trova all'interno di una delle arene messe a disposizione per eliminare i nemici presenti. Due le alternative: completare il gioco in singolo o utilizzare una connessione remota ed accedere a un qualunque server dedicato per sfidare avversari umani. Il primo consiste nel completamento degli stage previsti in compagnia dei Bot gestiti dalla CPU, per la verità non troppo "intelligenti" ma comunque competitivi. Ogni mondo va affrontato in un ordine predeterminato e il completamento di ognuno serve a rendere accessibile quello successivo, seguendo una difficoltà progressiva. Gli aspetti che però caratterizzano decisamente *Nerf* dalla concorrenza sono essenzialmente due: le originali modalità di gioco e la "spassosissima" veste grafica. Il primo aspetto si compone di tre inedite opzioni di gioco: il Point Blast, il Ball Blast e lo Speed Blast. Il primo è in effetti il classico deathmatch, lo scontro tutti contro tutti, con la differenza che il punteggio non viene acquisito automaticamente ogni volta che si uccide un nemico, ma bisogna raccogliere un'icona che compare nel momento in cui il malcapitato cade a terra e che contiene il punteggio da conquistare. Non di rado, allora, si riesce a soffiare punti sudati da un altro giocatore, oppure si vede il frutto delle proprie azioni raccolte da un avversario. Il Ball Blast consiste invece nel raccogliere sette palloni sparsi per l'arena e spararli all'interno di un bersaglio sistemato in una determinata zona del campo e, chiaramente, l'arsenale a disposizione è necessario per difendere quanto raccolto o rubare i preziosi oggetti all'avversario. Lo Speed Blast, infine, consiste in una gara di corsa all'interno dell'arena, e anche qui l'utilizzo dell'armamentario bellico non va affatto disdegnato, soprattutto quando l'avversario si appropinqua al traguardo. L'altro aspetto decisamente fuori dal comune è la vesta grafica: vivaci colori pastello donano alle arene un aspetto del tutto estraneo alle lugubri atmosfere tipiche degli sparatutto tradizionali e il tutto ha un'atmosfera molto infantile. Le armi sembrano appena uscite da una fabbrica di balocchi e i proiettili sparati sono visibilmente di una plastica innocente e sgargiante, finendo per influire sul feeling di gioco che assume connotati completamente differenti dalla classica fame di sangue, ma non per questo l'azione di gioco è meno frenetica, tutt'altro.
Il tutto è supportato dal motore grafico di *Unreal* che, come sempre, mostra i muscoli macinando poligoni in quantità e permettendo di raggiungere dettagli elevati. Anche il comparto sonoro riesce a fare la sua figura, contribuendo in definitiva a costruire un titolo di alta qualità.



Il coloratissimo ingresso della prima prova.


Una schermata di indiana derivazione.


Alcune arene somigliano ai plastico si parco giochi per bambini.

Nerf non è il solito sparatutto in soggettiva, anche se poi il concetto di base rimane immutato. L'utilizzo delle armi a scopo bellico è comunque una condizione necessaria, ma, questa volta, non sufficiente: per una volta l'interesse è spostato dal massacro collettivo a prove di diversa natura e la furbizia può a volte avere la meglio sulla pura attitudine ad uccidere; a queste idee del tutto inedite va poi aggiunta una realizzazione tecnica davvero di prim'ordine. Ciò che rimane, però, indefinito è il target cui punta *Nerf*: gli amanti del frag inteso in maniera classica saranno abbastanza restii a osservare una bolgia di bambini che si dimenano con armi giocattolo e difficilmente riusciranno ad abbandonare il sano, vecchio gore. Se preso però come diversivo, anche *Nerf* potrà, a ragione, reclamare il suo spazio.

GO!ONLINE ti regala LINUX MAGAZINE + un CD stracolmo di software con un gio

Nella rivista

Un vasto dossier sulla salute e sul benessere in Internet. I link alle migliori risorse Web per la cura del proprio corpo. Sanremo Web, gli artisti italiani su Internet. Le novità di Windows 2000 per la Rete. I cellulari della nuova generazione. Le migliori Webcam per videochattare online. Gli accessori per il tuo PC e molto altro ancora...



IN EDICOLA

...co completo



Nel CD-Rom

*Il miglior **SOFTWARE**, nelle versioni più recenti, per sfruttare al meglio le potenzialità di Internet.*
*La sezione dei **WEB TOOLS** per creare proprie pagine Web.*
I mirrored dei siti più interessanti del momento.

Visita il sito Internet di GO!ONLINE - http://www.gol.it

In questo numero trovate:

Un vasto dossier sulla salute e sul benessere fisico del proprio corpo.
I link per perdere il peso in eccesso in modo divertente e sensa rischi
***Windows 2000**: più vicino alle esigenze della Rete*
Giochi online**: scopri le linee aeree virtuali con **Flight Simulator 2000



IN REGALO

LINUX MAGAZINE

la rivista dell'ambiente Open-Source più diffuso

Inoltre, MARS TAXI, UN GIOCO COMPLETO

con cui trascorrere momenti di assoluto divertimento

Edizioni Master
il tuo sapere tecnologico



NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.midway.com

DI ALESSANDRO BILLERI alexbi@edmaster.it

VOTO 6.5

GIOCABILITA' 6.5
+ Immediatezza e spettacolarità nelle mosse
- Troppo facile segnare, sia per noi che per la Psx: non servono particolari abilità

LONGEVITA' 6
+ Molto divertente giocato in Multiplayer
- Decisamente ripetitivo se giocato da soli; per di più ci sono poche opzioni di gioco

GRAFICA 6.5
+ Alcuni ottimi effetti...
- ...ma nel complesso troppo confusa

SONORO 7
+ I soliti Speaker dei giochi di basket NBA... niente male
- D'altro canto è sempre il solito sonoro "da basket" condito da qualche effetto

NBA on NBC non è realizzato male, forse il giudizio nel testo principale è addirittura troppo "cattivo", ma a nostro modo di vedere le pecche sono gravi e sarebbe bastato poco per rendere il tutto molto migliore (una maggiore difficoltà nel tiro sia per il giocatore che per la CPU per esempio). Evidentemente alla Midway hanno puntato troppo verso le giocate spettacolari più che verso la giocabilità. Scelta molto discutibile anche la presenza del drone: il fatto di manovrare un giocatore solo toglie frenesia all'azione. Il voto, ampiamente sufficiente, tiene conto che ne farete un ampio uso in multiplayer. Se volete giocarci quasi esclusivamente da soli volgete la vostra attenzione da un'altra parte.

É quasi banale notare come i giochi sportivi si possano dividere grossolanamente in due categorie: le simulazioni e gli arcade. I primi sono caratterizzati da un maggiore realismo di gioco e dal tentativo di ricreare quello che succede in un vero campo di calcio, basket, hockey o qualunque altro sport stiano tentando di simulare. Gli arcade, dal canto loro, non si propongono niente del genere: intendono fornire velocità, frenesia, immediatezza e spettacolarità. Non si chiede altro ad un arcade ma, nel contempo, si pretende che sia molto divertente.
Tutto ciò è anche quello che si propone *NBA Showtime: NBA on NBC*, un arcade "spinto" che non ha alcuna velleità simulativa ma che, nel contempo, vorrebbe proporsi per un gioco ad alto tasso adrenalinico. Come si può dedurre dal nome stesso, si tratta di un titolo che può usufruire di una doppia licenza: quella della NBA e quella del network televisivo NBC. Non che nella versione PlayStation l'aspetto televisivo sia tenuto in particolare conto: durante il gioco abbiamo una sola inquadratura di gioco e nessun replay.

Tutto sbagliato, tutto da rifare, una bella insufficienza e via? No: *NBA on NBC* è stato evidentemente pensato per essere giocato in compagnia, la parte di "single player" è un po' una forzatura. Le schiacciate da 5 metri di altezza, le stoppate "in your face" hanno una ragion d'essere nel gioco contro un amico

PALLA A DUE

La partita consiste in una sfida in due contro due, nella quale il giocatore è chiamato a scegliere una squadra NBA (*NBA Jam* è proprio dietro l'angolo...); ogni squadra è rappresentata da una piccola selezione dei propri membri effettivi, di solito quattro o cinque.
Al giocatore è data la possibilità di scegliere due cestisti: uno da controllare direttamente, mentre l'altro funge da nostro compagno di squadra, controllato dalla CPU. Se tale tecnica di gioco sembra eccessivamente riduttiva (vista anche la presenza di appena due giocatori) rispetto al controllo completo del team, sappiate che tale scelta risponde ad uno scopo preciso: quello di permettere spettacolari azioni combinate.
Il "drone", ossia il nostro compagno elettronico, cerca sempre di proporsi autonomamente per azioni particolarmente spettacolari: dal più classico alley-hoop (la schiacciata diretta su un passaggio alto), passando per il passaggio sotto canestro, fino ad arrivare a delle particolarissime doppie schiacciate con finta.
Per il resto i comandi che posso dare al drone sono solo "passami la palla" oppure "tira subito". Ora... Vista l'abbondanza di tasti sul pad della PlayStation, sinceramente non riesce a convincere appieno l'impossibilità di prendere controllo del drone, né piace particolarmente l'assenza di comandi più complessi che avrebbero dato un senso a quelle giocate spettacolari. Va bene: è un gioco arcade al 101%, ma ciò non toglie che il tutto lasci una fastidiosa sensazione di incompiuto.

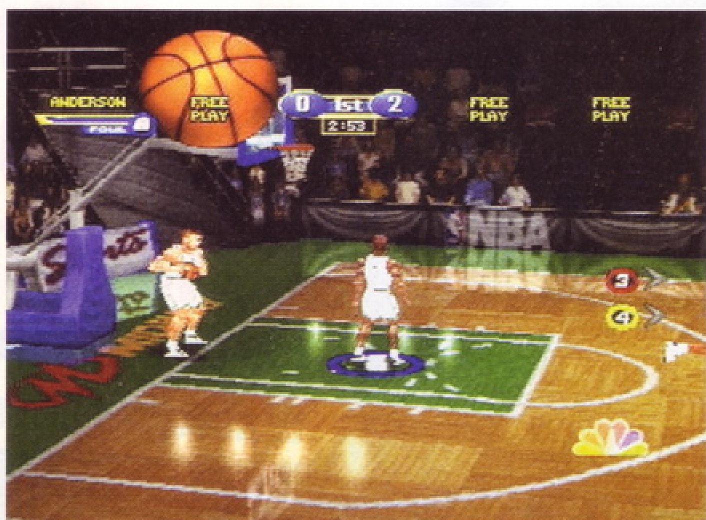


Il nostro giocatore appena creato: decisamente deboluccio anche se abbiamo iniziato a lavorare sulla potenza per permettergli di farsi strada sotto canestro.

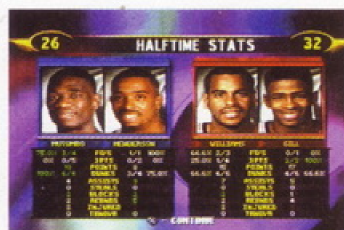

Il grosso pallone in alto serve ad indicare quale giocatore stia controllando la palla. Non molto utile in realtà.

TIP OFF!

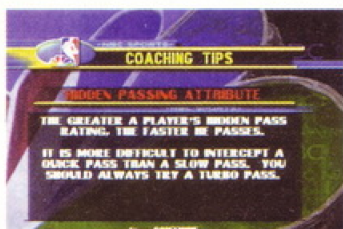
In campo il gioco è straordinariamente semplice: in due contro due non esistono strategie da pianificare. Si va via con azioni che raramente prevedono più di un paio di passaggi prima di arrivare al tiro, e d'altra parte anche gli avversari "digitali" giocano così: un giocatore porta palla e l'altro prova a trovare una buona posizione in area... Va da sé che il drone ci passa la palla solo su nostra richiesta, mentre può andare al tiro anche di sua iniziativa. Naturalmente sono all'ordine del gior-



Notate gli ottimi riflessi sul parquet



Vi avevo già detto che ci sono i veri giocatori NBA?



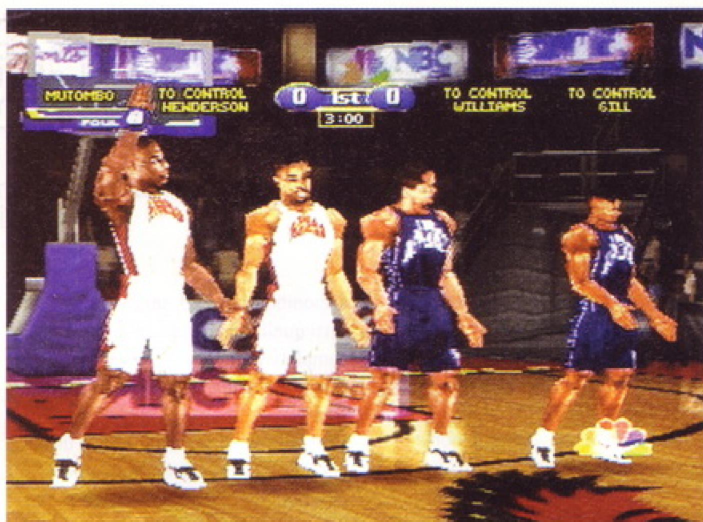
Alla fine di ogni quarto potranno apparire questi piccoli suggerimenti che ci parlano delle mosse più o meno segrete o dei migliori trucchi da usare.

no le schiacciate assolutamente esagerate, con tanto di balzi altissimi. Il gioco si offre in tutta la sua componente arcade anche nel punteggio: il gioco è più facile quando siamo sotto e diviene più difficile se accenniamo a dilagare...

Un aspetto che salta immediatamente all'occhio è la particolare natura delle partite: si tratta in tutto e per tutto di una "gara a chi sbaglia meno": in teoria si può togliere la palla all'avversario, intercettargli un passaggio oppure piazzargli una stoppata al momento del tiro... in pratica queste azioni hanno successo solo in corrispondenza di errori: ogni passaggio è preciso mentre la maggior parte dei tiri trova la propria conclusione all'interno del canestro (compresi parecchi tiri da tre punti), sia per noi che per i nostri avversari... Ovvio: sarebbe stupido ostinarsi a tirare da fuori con un giocatore adatto solo al gioco sotto canestro, ma scegliere un "trepuntista" ha come conseguenza quella di ottenere medie molto vicine al 100%!

E' necessario che il portatore di palla faccia una sciocchezza per perdere palla... Addirittura quando riuscite (e per quanto detto non è semplice) a stoppare il vostro avversario computerizzato, non è improbabile che questo riesca a riprendere il pallone stoppato nell'ambito dello stesso immenso balzo che lo aveva portato al tiro.

Si notano perplessità nel giudizio del gioco? Probabilmente perché, complice anche una grafica un po' troppo confusa, il feeling con esso è venuto a mancare da subito. L'impressione è che nel tentativo di portare all'eccesso i gesti atletici dei giocatori, si sia dimenticata una componente fondamentale di qualunque videogioco: il divertimento.



La presentazione iniziale... i giocatori entrano in campo annunciati dallo speaker.

Non fraintendiamoci: non si vuole dire che *NBA on NBC* sia noioso, ma solamente che, in single player, non si viene assolutamente incoraggiati a giocare con quella che resta una meccanica abbastanza ripetitiva. Il grosso problema del titolo Midway è che le azioni che dovrebbero essere realmente difficili (ossia i tiri da tre punti e le schiacciate), si rivelano al contrario tra quelle più facili. La spettacolarità ha un senso quando non è la norma: è facile ammirare con un sorriso i 4 metri di elevazione del nostro giocatore le prime volte, molto più difficile rimanerne colpiti dopo aver fatto decine di schiacciate... Il che avviene abbastanza presto.

FUORI DAI PLAYOFF

La longevità di NBA on NBC gode, fortunatamente, dell'opportunità di poter creare un giocatore piuttosto debole, assegnandogli delle caratteristiche iniziali, e farlo progressivamente crescere raccogliendo punti che derivino dai



Durante la modalità Demo la CPU ci mostra una partita muovendo liberamente la telecamera sul campo di gioco; durante la partita avremo invece una sola inquadratura.

risultati sul campo. Tra l'altro gli stessi risultati permettono di sbloccare dei giocatori segreti che non sono disponibili all'inizio.

Chiudendo le mani ci si trova da una parte la modalità "create player" e dall'altra la possibilità di affrontare i vari Team NBA usando un altro team... Un po' poco in effetti.

Tutto sbagliato, tutto da rifare, una bella insufficienza e via? No: *NBA on NBC* è stato evidentemente pensato per essere giocato in compagnia, la parte di "single player" è un po' una forzatura. Le schiacciate da 5 metri di altezza, le stoppate "in your face" hanno una ragion d'essere nel gioco contro un amico, dove una buona dose del divertimento è legata anche nel prendersi reciprocamente in giro. Addirittura l'ideale sarebbe che non ci fosse nessun giocatore computerizzato: pensate al piacere di essere in quattro a sfidarsi reciprocamente. Anche la modalità "create player" sembra più un artificio per allungare la vita del titolo, che una reale aggiunta a questo.

In campo il gioco è straordinariamente semplice: in due contro due non esistono strategie da pianificare. Si va via con azioni che raramente prevedono più di un paio di passaggi prima di arrivare al tiro, e d'altra parte anche gli avversari "digitali" giocano così: un giocatore porta palla e l'altro prova a trovare una buona posizione in area...

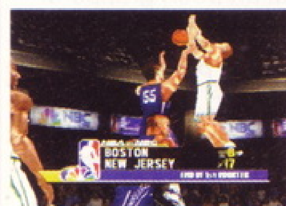
A TUTTO TRIVIA



Per ottenere punti da assegnare al nostro giocatore appena creato possiamo anche provare a rispondere alle domande che ci vengono poste a fine partita. Ogni domanda ci frutta un tot di punti in base alla difficoltà. Per chi non segue il basket americano le domande possono essere anche piuttosto difficili. Sappiate solo che cercare di indovinare è la via migliore...



Non vi sembra un gruppo scultoreo? I salti dei due giocatori vestiti di bianco non sono assolutamente troppo elevati rispetto allo standard di questo gioco.



"E' mia!" "No! Non è vero! L'ho vista prima io!!!"

PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	JAKKS INTERACTIVE
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.thq.com

NINTENDO64

WWF WRESTLEMANIA 2000

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 8.5
+ Immediatamente giocabile...
+ ...ma anche impegnativo da appagante

LONGEVITA' 8.5
+ Ricco di spunti in single player
+ Praticamente eterno in multiplayer

GRAFICA 8
+ Modelli poligonali ricchi di animazioni
- Qualche difetto grafico di troppo

SONORO 7
+ Nulla di catastrofico...
- ...ma musiche ed effetti mediocri

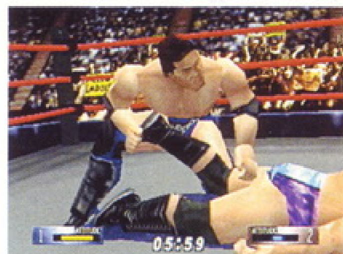
Probabilmente uno dei ricordi televisivi più vivi nelle menti di coloro che abbiano superato la pubertà sono gli incontri di Wrestling commentati da Dan Peterson; al grido di "Suplex! Doppio Suplex!" l'ormai mitico telecronista americano creava, assieme alle gesta di lottatori ormai quasi tutti in pensione, un connubio davvero perfetto. Nomi come Hulk Hogan (ora Hollywood Hogan in seguito alle sue gesta cinematografiche), the Bushwackers, the Taxman, Yokozuna e Ultimate Warrior, sono sinonimi dei tempi d'oro della World Wrestling Federation e di una lotta che non è stato possibile eguagliare.

Il pad del Nintendo 64 si sposa perfettamente con l'enorme quantità di azioni effettuabili grazie ai suoi dieci tasti, confermandosi uno dei migliori controller mai realizzati. Probabilmente l'unico settore in cui *Wrestlemania 2000* non eccelle è l'impianto grafico-sonoro

FEDE PER UNA FEDERAZIONE

Negli ultimi anni alla WWF si sono affiancate altre federazioni, più precisamente WCW e NWO, ognuna dotata dei propri combattenti e delle proprie caratteristiche e, mentre nel bel paese l'interesse per questo "show" sembra essere ormai scemato, negli Stati Uniti può invece tuttora contare su una folta schiera di appassionati. Testimone di tale tendenza è il gran numero di videogiochi disponibili per qualsiasi piattaforma esistente, oltre a numerosi altri attualmente in fase di sviluppo; nessuno, però, tra quelli già in commercio, si è rivelato in grado di ricreare al meglio gli aspetti cardine che rendono il Wrestling ciò che è, vale a dire spettacolo e divertimento, almeno fino a oggi. *Wrestlemania 2000*, titolo dell'ultima fatica di THQ, impressiona già sul fronte dei lottatori disponibili: oltre 50, senza contare tutti quelli creabili da zero grazie al completissimo editor che permette davvero di agire su ogni piccolo particolare.

Ma l'abbondanza continua con un buon numero di modalità di gioco disponibili, e anche se alla fine si tratta sempre di menare le mani, fa piacere notare l'impegno profuso dai programmatori in ogni singolo aspetto. La classica exibithion, per disputare subito un incontro singolo, King of the Ring che altro non è se non una serie di scontri a eliminazione diretta, Road to Wrestlemania in cui, incontro dopo incontro, si cerca di arrivare al titolo e Royal Rumble o rissa reale, nella quale fino a 40 wrestler daranno sfoggio delle loro tutine ridicole sul ring. L'ultima scelta possibile, chiamata Pay-Per-View, merita qualche riga a parte, essendo in grado di ridicolizzare addirittura le capacità organizzative di Don King. Impersonando il proprietario di un ipotetico e onnipotente network si potrà stabilire un calendario di incontri di qualsiasi tipo, decidere i contendenti, se mettere in palio una cintura, impostare le regole e modificare tutta una serie di altri aspetti.



Che dite, gliela spezzo? La spezzo o non la spezzo? Nell'ignoranza gliela sego in due...

BISTECCONI EXTRA LUSSO

Parlando dei lottatori disponibili, non si può evitare di citare le entrate personalizzate, visto che ognuno di essi dispone di una di queste ripresa esattamente dalla realtà. Probabilmente alla maggior parte dei giocatori non cambierà molto, ma per i fan vedere Undertaker raggiungere il quadrato indossando la sua tunica, accompagnato dalla musica di organo è la realizzazione di un sogno. Tutte queste caratteristiche, unite a molte altre, rendono solo lontanamente l'idea di quanto sia curato ogni elemento di contorno; ma per avere successo è fondamentale che la stessa attenzione sia stata rivolta anche al gioco vero e proprio. Fortunatamente *Wrestlemania 2000* si conferma un prodotto eccellente anche sotto questo aspetto, salendo senza ombra di dubbio sul trono come miglior simulazione di wrestling disponibile su qualsiasi sistema. Ogni singolo aspetto della realtà è stato qui riprodotto, rendendo disponibile un numero di mosse che ha dell'incredibile; proprio per questo lo sleeper hit programmato da Jakks

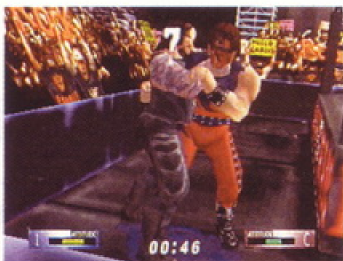


Anche le lottatrici non mancano di farsi valere nel quadrato.

Sembra difficile da credere, ma impersonare un gruppo di energumeni dal bassissimo quoziente intellettivo e vestiti in modo a dir poco ridicolo... è divertente. Molto divertente. *Wrestlemania 2000* corregge tutti i difetti che caratterizzavano i suoi predecessori e ciò che ne risulta è un titolo consigliato senza riserve, a maggior ragione se si dispone di un buon gruppo di amici e quattro controller. Ma anche in single player il prodotto THQ si rivela un cavallo di razza, con un'enorme quantità di opzioni disponibili e una più che soddisfacente intelligenza artificiale dei combattenti.



Saranno anche tutte delle grandi recitazioni, ma la sensazione di dolore rimane comunque vivissima...



Un'occasione sia per sottolineare l'usuale presenza degli scontri al di fuori del ring che il blando e piatto pubblico.


Ahi! Mal di testa con cervicale in arrivo al tavolo 69!



Una spettacolare ed efficace ripresa, la sensazione di fisicità di WWF2000 è eccellente.

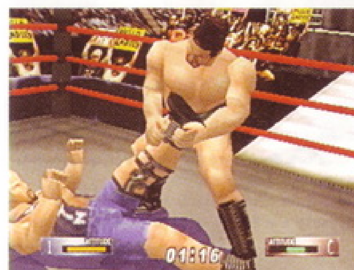
Interactive è sì immediatamente giocabile, ma necessita di parecchio tempo prima di poter essere padroneggiato al 100%. Questo è il prezzo da pagare per trovarsi di fronte a incontri sempre divertenti e, soprattutto, vari; difficilmente si prova un senso di deja-vù affrontando i vari Triple H o Mankind, grazie anche alla disponibilità di diversi tipi di combattimenti. Si può scegliere, oltre all'uno contro uno classico, il Three Way Match, che offre una versione ridotta della rissa reale con tre panzoni sul ring, quanto piuttosto il Tag Match nel quale, dopo aver scelto un compagno, si sfida un'altra coppia all'ultimo sangue. Quest'ultima modalità è senza ombra di dubbio la miglior espressione del titolo in multiplayer. Non poteva mancare, inoltre, il Cage Match, con il ring circondato da una gabbia in cui vince chi riesce a uscire per primo. Gli appassionati saranno entusiasti di sapere che sono state incluse addirittura le interruzioni: in pratica durante un normalissimo incontro può capitare che arrivi, di gran carriera e senza nessun preavviso, un terzo wrestler a dare man forte all'amico in difficoltà.

HAIL TO THE KING!

Il pad del Nintendo 64 si sposa perfettamente con l'enorme quantità di azioni effettuabili grazie ai suoi dieci tasti, confermandosi uno dei migliori controller mai realizzati. Probabilmente l'unico settore in cui *Wrestlemania 2000* non eccelle è l'impianto grafico-sonoro: per quanto riguarda la cosmesi, ci sono da sottolineare alcuni fastidiosi difetti del motore grafico, su tutti l'intersezione di poligoni che è spesso origine di braccia che attraversano da parte a parte omoni di 200 chili e passa e corde che fanno altrettanto. Non stupisce più di tanto la pessima realizzazione del pubblico, costituito da una semplice immagine bidimensionale in movimento. D'altra parte vale la pena mettere in luce i buoni modelli poligonali e l'enorme quantità di animazioni di cui sono dotati, tutte fluidissime, realistiche e personalizzate per ogni combattente. Pregevole è l'introduzione di brevissimi replay in seguito a mosse particolarmente spettacolari, visto che contribuiscono ad avvicinare il tutto ad un incontro visto in TV. Il sonoro invece, pur essendo giustificato in parte dal supporto non certo d'aiuto, vanta musiche hard rock piuttosto insipide ed effetti sonori troppo nella norma. Sono tuttavia difetti sui quali è facile sorvolare, vista l'assoluta qualità del gioco in sé. In definitiva, *Wrestlemania 2000* è un prodotto di altissima qualità che non manca di stupire e appassionare sia i fan sia i detrattori della lotta libera americana; il titolo THQ si pone, quindi, come re incontrastato del genere e costituisce a tutti gli effetti uno dei migliori giochi per Nintendo 64 attualmente disponibili. E nessuno ce la fa contro Kane.

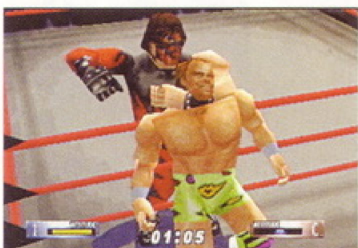



Il biondino sta per conoscere tutte le simpatiche peculiarità del pavimento a bordo ring...

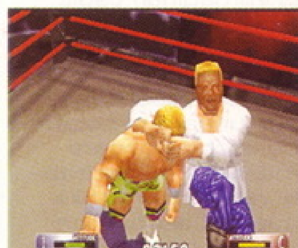

Un'altra gamba in serio pericolo, il malcapitato implora pietà al suo macelliere di fiducia.

MA QUANTO MALE SI FANNO?

Sicuramente la stragrande maggioranza di coloro che hanno seguito anche solo un incontro di Wrestling si saranno subito resi conto che tutto ciò che avviene sul ring è pura finzione. Ai 3 che fossero ancora convinti della assoluta veridicità dei combattimenti, approfitto per rivelare che Babbo Natale non esiste. Ma forse non tutti sapranno che dietro un singolo match ci sono settimane e settimane fatte di studio a tavolino, preparazione e prove fino alla perfetta realizzazione di quello che sarà poi lo spettacolo vero e proprio seguito dagli spettatori. Un po' come una recita teatrale o un balletto, per intenderci. E no, nemmeno la befana esiste.


La costruzione poligonale non è sempre perfetta, ma la riproduzione dei volti e delle espressioni facciali è sicuramente riuscita.

Wrestlemania 2000 è un prodotto di altissima qualità che non manca di stupire e appassionare sia i fan sia i detrattori della lotta libera americana; il titolo THQ si pone, quindi, come re incontrastato del genere e costituisce a tutti gli effetti uno dei migliori giochi per Nintendo 64 attualmente disponibili


Un imbecille con tanto di faccia caratteristica sta per rifare la panoramica dei denti al suo avversario. Ginocchio in arrivo!



THE SIMS

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	MAXIS
GENERE	GESTIONALE
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.thesims.com

DI LUCA COMINELLI comi@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 8.5
+ Interfaccia facile e intuitiva
+ Numerosissime azioni e situazioni disponibili

LONGEVITA' 8.5
+ Anche una volta finito lo si giocherà ancora molto
- Qualcuno potrebbe trovarlo troppo noioso

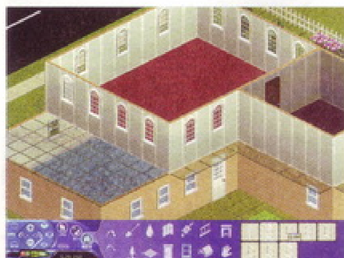
GRAFICA 7
+ Oggetti e movimenti dettagliati
- Forse vista la tecnologia non si è raggiunto il massimo...

SONORO 7
+ Musiche varie e ben realizzate
- Dopo diverse ore si è comunque sentito tutto

La Maxis ritorna alla grande e fuga i dubbi di chi, dopo gli ultimi titoli di mediocre successo, la voleva in netto declino. *The Sims* è veramente un grandissimo gestionale, capace di intrattenere a lungo il giocatore, non più appagato solamente da fredde e mere cifre o statistiche, ma coinvolto personalmente nella vita del Sim che lui stesso ha creato e che lui stesso controlla in ogni più piccolo dettaglio. Il fatto che durante la partita ci si ritrovi, senza nemmeno rendersene conto, a mettere in ordine una stanza inesistente per l'arrivo imminente di immaginari ospiti è certamente il chiaro segnale che il gioco ha raggiunto il suo scopo. Probabilmente alla lunga ci si potrebbe anche stancare ma, cosa più probabile vista la incredibile quantità di situazioni in cui si ritrova, è bene aspettarsi parecchie giornate davanti al monitor.

Il genere dei gestionali è senza alcun dubbio il settore che maggiormente caratterizza, assieme agli strategici, la piattaforma PC. Anche in questo ultimo periodo di crescente supremazia da parte delle console, infatti, le caratteristiche proprie di questo genere hanno relegato la maggior parte delle produzioni sulla piattaforma d'ufficio. Ed è proprio la Maxis la più illustre figura nel campo dei gestionali, autrice non soltanto di grandiosi prodotti, ma addirittura ideatrice e fondatrice dello stesso genere, che fino al lontano 1985 non esisteva nemmeno.

> Col passare del tempo, il coinvolgimento si rivela sempre maggiore, giungendo inevitabilmente con l'impersonare in prima persona il piccolo Sim: le amicizie, il lavoro, l'arredamento e le attività quotidiane della propria controparte digitale si rivelano spesso identiche a quelle del giocatore stesso



Qualora decideste di creare personalmente la propria casa incapperete in questa schermata. Si inizia con muri e porte e si finisce con l'arredamento.



Una festa dei poliziotti, yu-huuu!

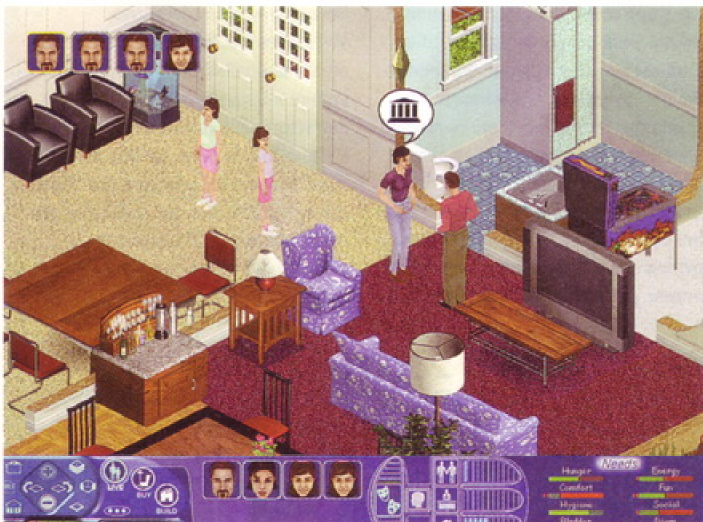
UN DIO DOMESTICO

Immaginate di giocare a *Sim City* e di osservare dall'alto del vostro potere il frutto della creazione urbana: una gigantesca città brulicante di vita. Siete soddisfatti del vostro operato e tutto sembra funzionare alla perfezione ma invece, se solo guardaste un poco più da vicino, scoprireste che in una di quelle migliaia di case, in uno degli infiniti quartieri residenziali che avete costruito, le cose non vanno affatto bene e uno dei vostri Sim Cittadini se la sta passando decisamente male. Un tempo potevate limitarvi ad abbassare le tasse, sperando di renderlo felice, oppure potevate dare fuoco al quartiere, eliminando il problema alla radice, adesso invece potete occuparvi personalmente delle sue emozioni, controllare ogni più piccolo aspetto della sua misera vita, rendendogliela migliore o distruggendogliela del tutto...

La prima operazione di cui il giocatore deve occuparsi è la creazione di una famiglia, che può indifferentemente essere composta da una o più persone. L'operazione è tanto facile quanto importante, poiché permette di gestire, oltre al semplice aspetto estetico (sono presenti moltissime skin che ricoprono altrettante tipologie di persone), anche il più importante carattere, che influirà poi costantemente sull'andamento del gioco. Ricalcando quanto avviene in AD&D, il giocatore deve infatti distribuire i punti a propria disposizione nelle cinque qualità che vanno a comporre la personalità del Sim, più o meno ordinato, socievole, attivo, allegro e simpatico.

CAMERA CON VISTA

Nel passaggio successivo ci si preoccupa invece di fornire al cittadino una dimora, che può essere comprata o costruita, a seconda della disponibilità del quartiere e delle finanze iniziali di cui il cittadino dispone. Nel caso in cui si decidesse di costruire personalmente l'abitazione, si passa dunque alla apposita sezione dove, con un'interfaccia alquanto semplice e immediata, è possibile creare l'abitazione fin nel minimo dettaglio, scegliendo persino il tipo di tappezzeria o di pavimentazione. Una volta erette le pareti e dopo averle dotate di porte e finestre, si passa all'arredamento vero e proprio. Gli oggetti disponibili sono veramente moltissimi e diversi tra loro per stile e prezzo tanto che sembra di trovarsi di fronte ad un catalogo Ikea piuttosto che a un videogioco. Purtroppo, almeno inizialmente, ci si deve accontentare di un arredamento povero ed essenziale visto che, con l'acquisto o la costruzione della casa, il denaro si è drasticamente ridotto; col passare del tempo però, quando il Sim inizia a lavorare e a



Televisore ultrapiatto, moglie e persino due gemelle. Certo non si è rimasti proprio con le mani in mano a quanto pare.



Ecco un individuo disordinato, sporco e inattivo. Probabilmente eravamo in bagno quando lo abbiamo creato...



Ecco il quartiere nel quale si dovrà costruire l'abitazione. All'inizio si può anche decidere di comprare una casa, convincendo persino gli inquilini a sloggiare, ovviamente a suon di verdoni.

guadagnare, è sempre possibile vendere il superfluo sostituendolo con qualcosa di più elegante e costoso.
Terminata questa importante fase è finalmente tempo di entrare nel vivo dell'azione, sbloccando innanzitutto il gioco dalla pausa. Come molti gestionali, infatti, anche *The Sims* permette di controllare attivamente il tempo, accelerandolo o fermandolo a seconda delle esigenze e delle situazioni (normalmente un minuto di gioco equivale ad un secondo reale, decisamente troppo se non si vuole decedere assieme al proprio personaggio!).
Nell'istante in cui il tempo, dunque, comincia a scorrere, il nostro protetto inizia finalmente a vivere e, con lui, anche il resto del quartiere, che in breve tempo sguinzaglia i propri abitanti, curiosi di conoscere il nuovo arrivato. Il comportamento del Sim è sin da subito molto realistico e questi inizia a gironzolare per la casa criticando o elogiando qualsiasi cosa incontri e giudicando quindi le scelte del giocatore. E' proprio con questi primi giudizi che ha inizio il compito del giocatore, che d'ora in avanti deve dedicarsi a tempo pieno al mantenimento del Sim.
Attraverso esplicative vignette e soprattutto per mezzo di una serie di barre colorate, il nostro protetto manifesta i propri bisogni, che una serie di stimoli esterni mantiene in continuo e perenne mutamento.



Rilassarsi è la parola d'ordine. Sembra Melrose Place...!



Ecco una sequenza dimostrativa delle numerose azioni presenti nel gioco. Se ci sono gli strumenti adatti il Sim si dedicherà in vere e proprie cenette, sparecchiando e lavando persino i piatti

UN LEMMING MOLTO INTELLIGENTE

Il giocatore deve dunque intervenire personalmente nella vita del Sim, non solo fornendogli gli oggetti che dimostra di necessitare, ma anche soprattutto indirizzando, come se fosse un automa, ogni sua più piccola azione. Qualora per esempio il Sim si dimostri stanco e affamato, occorre indicare il frigorifero consigliandogli di mangiare e successivamente indicare il letto o un divano per un riposino restauratore.
Queste piccole premure non sono sempre necessarie in quanto, nei limiti del possibile, è il Sim stesso a compiere le azioni che gli fanno comodo; ciononostante capita molto spesso che questi non sia pienamente capace di soddisfare i propri bisogni e così, in un modo o nell'altro è sempre l'istinto materno del giocatore a prevalere.
Col passare del tempo, infatti, il coinvolgimento si rivela sempre maggiore, giungendo inevitabilmente con l'impersonare in prima persona il piccolo Sim: le amicizie, il lavoro, l'arredamento e le attività quotidiane della propria controparte digitale si rivelano spesso identiche a quelle del giocatore stesso, dominatore e al tempo stesso schiavo di questo mondo immaginario.
Dal punto di vista grafico il gioco è molto ben realizzato, capace di offrire un dettaglio e una cura per i particolari lodevole. La visione di gioco può essere in qualsiasi momento ruotata e zoomata, permettendo un controllo totale dell'area di gioco. Soprattutto nell'inquadratura più ravvicinata risulta evidente la perfetta realizzazione dei movimenti, che riproducono con dovizia moltissime azioni. Altrettanto degna di lode è l'interfaccia grafica, che, assieme ai numerosi grafici per la gestione del personaggio, risulta non solo immediata ma anche soprattutto capace di gestire le numerosissime azioni presenti nel gioco con pochissimi click del mouse. Sonoro, infine, altrettanto valido con un campionario di suoni veramente notevole e musiche veramente splendide, capaci di donare una grande atmosfera ad un gioco che di per sé ne ha già veramente parecchia.

Nell'istante in cui il tempo, comincia a scorrere, il nostro protetto inizia finalmente a vivere e con lui anche il resto del quartiere, che in breve tempo sguinzaglia i propri abitanti, curiosi di conoscere il nuovo arrivato

ARREDAMENTO CHE PASSIONE

Uno degli aspetti fondamentali di *The Sims* è l'arredamento della casa del proprio cittadino virtuale. Ogni singolo oggetto presente nel gioco infatti non è finalizzato all'estetica ma ha in sé alcuni importanti valori che andranno a influire sui bisogni e sul comportamento del Sim.
Per esempio un tavolo da biliardo non solo potrà aumentare il divertimento del Sim ma lo aiuterà anche nella vita sociale attirando i vicini di casa che si intratterranno a giocare con lui.
Qualora poi il Sim diventi famoso e ricco le sue richieste si faranno sempre più pretenziose e avrà sempre più bisogno di oggetti costosi che lo appaghino e lo soddisfino.



I dialoghi tra Sim avvengono attraverso essenziali vignette come questa. Curioso il fatto che il sonoro di questi discorsi sia totalmente illogico.



ULTIMA IX: ASCENSION

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	ORIGIN
GENERE	GIOCO DI RUOLO
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.ultimaascension.com

DI SIMONE SOLETTA sole@mindless.it

VOTO 6

GIOCABILITA'	5
- La scattosità del motore è scoraggiante - L'interfaccia di gioco risulta spesso inadeguata	
LONGEVITA'	8
+ La trama è molto elaborata + Una miriade di sottoquest	
GRAFICA	6
+ Potenzialmente valida... - ... ma eccessivamente lenta	
SONORO	8
+ Eccellenti le musiche e gli effetti - Scarsa caratterizzazione nel doppiaggio	

Ultima: Ascension è un gioco controverso. Da un lato ci sono gli innegabili problemi dovuti a un'ottimizzazione sommaria e deficitaria, dall'altro una storia che promette un coinvolgimento estremo. Ma come si può essere coinvolti da un gioco che, nonostante l'applicazione di *tre-diconsitre* patch continua a piantarsi in maniera imperterrita, rimandando il giocatore al desktop in maniera assolutamente random e senza il minimo preavviso? Fa rabbia, veramente, a tutti noi che lo abbiamo atteso tanto e che abbiamo prenotato ed acquistato le scatole in edizione limitata strapagandole in dollari scoprire che *Ascension* non è quello che ci aspettavamo. Se volete soffrire, acquistatelo ora. Altrimenti il nostro consiglio è di attendere un anno buono per potervelo godere come si conviene.

È innegabile che la saga di *Ultima* abbia, nel corso degli anni, attratto una moltitudine di adepti. L'abilità di Richard Garriot (l'immarcescibile Lord British) nella creazione di un mondo credibile da usare come base per lo svolgimento delle bellissime trame dei suoi giochi è innegabile. Di recente, però, lo smalto del texano è andato un pochino perdendosi. Dopo aver creato *Ultima VII* e la sua "espansione" *Serpent Isle*, titoli unanimemente riconosciuti come lo stato dell'arte del genere CRPG, l'antica vena sembra essere stata definitivamente perduta. *Ultima VIII: Pagan*, infatti, si è rivelato un gioco che basava troppo la sua giocabilità sull'azione, trasformando quello che avrebbe dovuto essere un grandissimo gioco di ruolo in una sorta di *Super Mario Avatar*, dove il giocatore, più che preoccuparsi di accrescere le skill del proprio alter ego digitale doveva abbassarsi a muovere l'Avatar in un mondo dallo scrolling deficitario, facendo attenzione a salti ed evoluzioni su piattaforme direttamente mutuate da altri generi di gioco.



Una volta il lupo andava via come il pane...

Quello che fa maggiormente rabbia è che le potenzialità di questo titolo sono grandi e si riescono appena ad intravedere. *Ascension* ha tutto per essere un grande gioco, in effetti... Ma non un grande GDR in senso stretto

E' TORNATO L'AVATAR... TRASFORMATO IN UN BRADIPO!

Pur se assorbite completamente dai problemi causati dal progetto *Ultima Online*, le menti alla base della saga di *Ultima* cominciarono lo sviluppo di *Ascension*, l'ultimo capitolo della "trilogia delle trilogie"... e alcune, preoccupanti voci cominciarono a fare capolino sulla grande Rete e sulle riviste specializzate.

E' classica, da parte della Origin, la mania di creare giochi che promettono faville ma che non si sognano nemmeno di girare in maniera decente sulla generazione di hardware in auge al momento dell'uscita.

Inoltre, purtroppo, molti dei consigli degli "hard core gamer" sono stati ignorati.

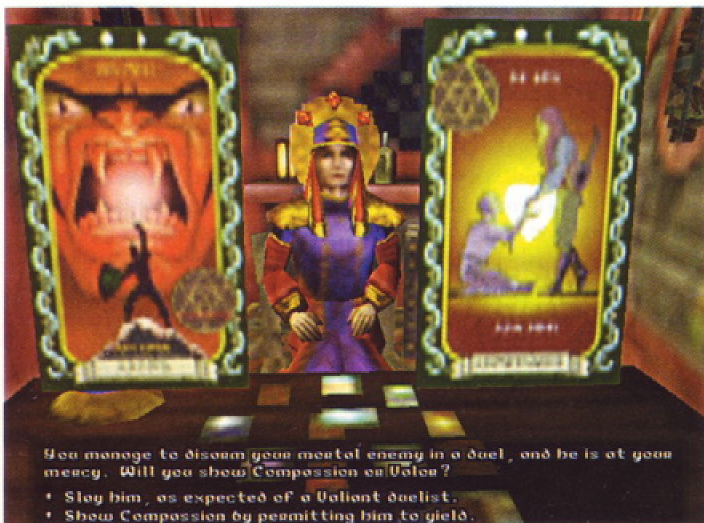
La cosa che terrorizzava maggiormente riguardo ad *Ascension*, però, era l'impostazione grafica. La telecamera posta alle spalle del giocatore ha fatto sospettare a tutti che dopo aver attinto a piene mani dal genere platform classico, Lord British volesse ereticamente creare una sorta di *Ultima Raider*, un action adventure che potesse riscontrare i favori del sempre più pingue popolo videogiocante. Per fortuna i timori maggiori si sono rivelati infondati, ma è bene tagliare la testa al toro immediatamente: la copia di *Ascension* che troverete nei negozi non è esattamente quello che noi giocatori aspettavamo con tanto fervore. E, purtroppo, non è nemmeno quello che i programmatori avevano pensato di creare. Ma andiamo con ordine.

UNA MATTINA... MI SON SVEGLIATO...

Ultima IX: Ascension vede iniziare le sue vicende sulla terra. L'Avatar è bellamente sdraiato nel suo lettone, rimirando sul suo costoso impianto audio-video gli spot promozionali della EASports quando noi ne assumiamo il controllo. E' giunto il momento di tornare a Britannia (sebbene non esista il modo di sapere come e quando l'Avatar sia riuscito a tornare a casa dopo le vicende di *Pagan*) e l'inizio del gioco rappresenta, in pratica, una sorta di tutorial per introdurre il giocatore al nuovissimo metodo di controllo che lo accompagna nelle sue scorribande extradimensionali.

Utilizzando un'interfaccia di chiara derivazione action, è possibile scorrazzare per la casa e il giardino circostante, imparando via via l'uso dei comandi in maniera rapida ed efficace. L'Avatar viene controllato tramite una combinazione di mouse e tastiera simile, se vogliamo, a una versione meno dinamica di quella scelta dalla Raven per *Heretic II*.

Trattandosi di un Gioco di Ruolo e non di uno sparatutto, comunque, l'azione non è incentrata principalmen-



Non so come, ma ogni volta che devo rispondere a questa tizia mi ritrovo fabbro.



Di nuovo incastrato! Che rabbia!


Questo tizio è veramente un osso duro.

te sul combattimento, ma sull'interazione del nostro personaggio con l'ambiente circostante e con i personaggi che lo popolano. Utilizzando il mouse ci si può aggirare ed esaminare/usare praticamente qualunque oggetto presente nella casa dell'Avatar, decidendo di farne l'uso che ci pare. Moltissimi libri possono essere consultati per rinfrescarsi la memoria (o per apprendere...) sulle vicende di Britannia e molti, importanti gadget (lo zaino che rappresenta l'inventario, il diario di viaggio, la cintura e il libro degli incantesmi) devono essere raccolti per procedere nell'avventura.
L'interfaccia è generalmente comoda da usare, a parte qualche discutibilissima scelta sull'impostazione dei comandi da tastiera che può essere modificata solamente agendo in maniera manuale sui file .ini presenti nella directory del gioco. La presenza della cintura, con dodici posizioni assegnate ai tasti funzione della tastiera, semplifica non poco l'accesso a oggetti e/o incantesimi importanti, dato che l'uso dell'inventario in determinate situazioni può rivelarsi alquanto farragginoso.
Un'occhiata al mondo disegnato dal motore di *Ascension* può lasciare veramente stupiti.
E' incredibile la moltitudine di particolari che alla Origin hanno messo dentro Britannia e una menzione particolare la meritano senz'altro gli effetti atmosferici dinamici. Certo, lo stupore si trasforma presto in rabbia, dopo aver costatato l'efficienza del motore che muove il tutto. Eh, già, perchè ancora una volta la Origin ha creato un gioco che sulla grande


Il simpatico Guardiano ha mandato il comitato di accoglienza.

maggioranza dei PC presenti nelle nostre case si muove alla stessa velocità di un bradipo che sta facendo la siesta (situazione ben conosciuta dal Soletta, NdMatt). Sviluppato originariamente pensando alle Glide di 3DFX, *Ascension* risulta pesante anche utilizzando le più recenti schede della famiglia Voodoo 3, ma in questa modalità risulta piuttosto giocabile mantendendo un discreto livello di dettaglio. E' in Direct 3D che si soffre... Il PC usato per la prova è un rispettabile Pentium II 400 con 128 Mb di Ram, GeForce 256 e HD UWScsi... Bene, in pratica per provare semplicemente a giocare ad *Ascension* si dovrà impostare un livello di dettaglio indecente senza per questo ottenere una velocità di esecuzione accettabile o una significativa diminuzione degli accessi al disco rigido. Per sfizio abbiamo installato il gioco anche su una recentissimo PC dotato di Athlon 650 e GeForce DDR, ma senza notare apprezzabili miglioramenti.
A J abbiamo deciso di attendere che venisse rilasciata la patch (da qui il "ritardo" della recensione) che, secondo le promesse, avrebbe dovuto dare un'iniezione di velocità al motore grafico Direct 3D, ma le nostre speranze sono state disattese.

OK, È LENTO... MA IL GIOCO COM'È?

Quello che fa maggiormente rabbia è che le potenzialità di questo titolo sono grandi e si riescono appena ad intravedere. *Ascension* ha tutto per essere un grande gioco, in effetti... Ma non è un grande GDR in senso stretto. La mancanza della possibilità di creare party con altri personaggi (niente Iolo e Shamino al nostro fianco...) e una gestione molto semplificata delle statistiche del nostro personaggio avvicinano realmente *Ascension* a un Action Adventure particolarmente evoluto, ma devastano di fatto le aspettative dei fan che attendevano un nuovo *Serpent Isle*. L'interfaccia di combattimento, poi, è particolarmente mal riuscita e confusionaria e spesso ci troviamo a subire i colpi inferti dagli avversari senza riuscire a organizzare una controffensiva degna di tal nome. Le trame e le sottotrame sono un pelo ripetitive ma intriganti; l'atmosfera che permea tutto il gioco è semplicemente eccezionale e questo non fa che accentuare la sensazione di "amaro in bocca" che si prova giocando a *Ultima: Ascension*.
Il mondo che gira attorno al nostro Avatar è sicuramente complesso da gestire ed è impossibile negare che gli sforzi fatti per rendere *Ascension* un gioco da top ten siano visibili. Purtroppo, però, i difetti a gioco lungo tendono a sovrastare i pur innegabili pregi e la tentazione di cannoneggiare il quartier generale della Origin non potrà che avere il sopravvento anche nel più pacifista dei giocatori.

Ancora una volta la Origin ha creato un gioco che sulla grande maggioranza dei PC presenti nelle nostre case si muove alla stessa velocità di un bradipo che sta facendo la siesta

SECONDO PARERE

Disappunto. Frustrazione. Una certa dose di arrabbiatura. Sono i sentimenti che provo dopo aver testato *Ultima 9*. Se prendiamo il gioco senza aggiungere alcuna patch verremo subito travolti da crash, bug e imperfezioni di ogni sorta, che ci faranno sentire più dei beta-tester che dei normali videogiocatori. Ma anche "aggiustandolo" tutto e riuscendo a farlo girare ad un framerate dignitoso quello che otteniamo è un adventure game in 3D piuttosto sottotono, supportato da un'ottima grafica che però fa da sfondo a una storia troppo lineare e a un mondo troppo, troppo finto. Se davvero si tratta del capitolo conclusivo di una saga così storica, difficilmente poteva finire in maniera più deludente.

di Stefano Castelli

VOTO
5.5


Un po' di astuzia non guasta, in certi casi


Lancio del sasso: 5 scheletri, un premio!



CHASE THE EXPRESS

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.playstation.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 5.5

GIOCABILITA' 5
- Sistema di controllo pessimo
- Insormontabile il problema delle inquadrature

LONGEVITA' 5
- Noioso dopo pochissimo tempo
- Arsenale limitato e gameplay monotono

GRAFICA 6
+ Buona risoluzione
- Engine poligonale scarso e disposizione delle texture confusionaria

SONORO 7
- Tutto nella norma
+ Buoni i campionamenti e il parlato digitalizzato



Tutto l'ambiente di gioco è completamente in 3D, similarmente a *Dino Crisis*.

Chase the Express è a dir poco deludente, si dimostra piatto come una sottiletta in ogni aspetto che contraddistingue un videogame. La leggerezza con cui sono stati affrontati nodi delicati come il sistema di puntamento o la gestione della telecamera fanno riflettere sulla competenza dei programmatori e in definitiva, nell'attesa di *Syphon Filter 2*, è consigliabile rispolverare il primo episodio o *Metal Gear Solid* piuttosto che acquistare questo pessimo surrogato di entrambi.

Si può ragionevolmente dire che l'uscita di *Metal Gear Solid* ha creato un sottogenere alla stregua del "survival horror" inaugurato da *Resident Evil*, e, sebbene manchi ancora di una definizione compiuta, vanta tra le sue esigue fila un titolo di buon livello come *Syphon Filter* del quale ben presto uscirà un sequel.
L'attrattiva principale dei due giochi sopracitati sta nel background tecnico piuttosto elevato e, nel caso di *Metal Gear Solid*, coadiuvato da una trama estremamente particolareggiata, con una sceneggiatura tranquillamente superiore alla media delle produzioni statunitensi del genere. Qualche mese fa la Sony aveva annunciato un titolo sulla stessa linea che prometteva, se non altro, di non sfigurare più di tanto rispetto agli illustri predecessori grazie a una grafica di tutto rispetto, stando alle foto distribuite perlomeno. In particolare il numero di poligoni su schermo sembrava piuttosto buono e la risoluzione delle texture di discreta fattura, anche considerando che gli sfondi in 3D necessitavano di un maggiore numero di calcoli da parte della CPU. Sfortunatamente, versione definitiva alla mano, *Chase the Express* non si è dimostrato esattamente all'altezza delle aspettative.



Come si può vedere, non sempre le animazioni sono riuscitissime.

Non aspettatevi grandi cose neanche dalla trama che assomiglia ad un surrogato semplificato al massimo di un romanzo di Tom Clancy mixato con un gran numero di elementi ripresi da fiction televisive di bassa lega

TRENI, TERRORISTI RUSSI E MISSIONI FALLITE...

L'antefatto su cui si basa *Chase the Express* riguarda il gruppo di terroristi russi noto come Blue Harvest, formato principalmente da nazionalisti intenzionati a prendere le redini del loro paese con la forza. Per mettere in scacco il governo stanno facendo transitare su un treno speciale una testata nucleare con la minaccia di farla detonare in territorio russo e, per pararsi le spalle, hanno rapito l'ambasciatore francese per usarlo come ostaggio.
La NATO cerca di inviare un commando all'interno del treno per sbloccare la situazione, tuttavia la sortita non riesce e tutti gli elementi del gruppo vengono uccisi, tranne uno, ovvero Jack Morton, che deve necessariamente risolvere da solo la delicata situazione.

Tutta l'azione si svolge a bordo del treno ed è visualizzata con uno stile che ricorda da vicino *Metal Gear Solid* per la disposizione della telecamera, persino gli indicatori sullo status del personaggio ricordano da vicino quelli visti nel gioco della Konami. E' presente un radar che evidenzia la posizione in rapporto al vagone in cui ci si trova, anche se non ne evidenzia la conformazione risultando, alla fin fine, poco utile. Sarebbe stato meglio se avesse visualizzato anche le unità nemiche pur ricordando che, in teoria, il gioco dovrebbe avere una natura più immediata, peccato che alcune leggerezze nella progettazione rendano questa mancanza un errore imperdonabile.
Andando con ordine il primo difetto che salta all'occhio è di natura congenita e deriva dall'ambientazione dei livelli che, per antonomasia, non si può proprio definire il massimo in quanto a varietà, dopotutto si tratta di vagare per tutto il gioco nei vagoni di un treno che, per quanto possano cambiare nei dettagli, non possono competere con location di maggior "respiro" come quelle di *Syphon Filter* e *Metal Gear Solid*. Ma il problema più grave di *Chase the Express* è rappresentato dalla telecamera grandangolare che segue il giocatore, ma non gli permette mai di avere una visione chiara dell'ambiente o dei nemici in esso contenuti, con l'unico risultato che è praticamente impossibile impostare un combattimento sulle lunghe distanze, essendo costretti ad avanzare finché i nemici non entrano diret-



Ed ecco il solito, ennesimo, imbastito e belloccio protagonista, Jack Morton... Perlomeno il nome è ironico!



Il novello Bruce Willis si aggira con professionalità tra le carrozze del treno maledetto.



La risoluzione sfoggiata da Chase rimane il suo lato migliore.



Girovagare per la carrozza ristorante sembra essere il passatempo preferito di Jack.

tamente nel campo visivo, operazione più che rischiosa considerando che nel frattempo possono tranquillamente riempirvi di piombo. Da questo punto di vista è gravissima la deficienza di un sistema di puntamento automatico che aiuti, se non altro, a indirizzare i colpi vista la totale inutilità del radar. Sarebbe stato preferibile un sistema a inquadrature variabili come *Resident Evil* alla pessima imitazione delle telecamere dinamiche di *Metal Gear Solid* contenuta in *Chase the Express*, che è disfunzionante a tal punto da essere il peggior nemico del giocatore e al cui confronto i terroristi sono temibili quanto Big Jim.

UN GIOCO VUOTO

I problemi non sono finiti: un'altra pecca riguarda l'arsenale disponibile limitato alla semplice pistola, che si classifica come uno dei più limitati della storia dei videogame, tanto da far sembrare pieno di risorse il soldato protagonista del preistorico *Green Beret*. Uno degli aspetti migliori di *Metal Gear Solid* e *Syphon Filter* era proprio l'ampia disponibilità di armi, che spaziavano da quelle per il combattimento ravvicinato a fucili di precisione e lanciarazzi che aggiungevano non poco alla varietà di gioco, concetto evidentemente oscuro ai programmatori della Sony.
Graficamente *Chase the Express* è piuttosto essenziale, pur potendo contare su una buona risoluzione complessiva, questo nonostante le texture in certi momenti sembrino "appiccicate" in maniera piuttosto grossolana, per tacer dei moltissimi casi di compenetrazione tra i poligoni, originati evidentemente da un engine che necessitava di essere limato ulteriormente. Poco da dire invece sul sonoro, che si limita all'essenziale presentando comunque discreti campionamenti e frasi digitalizzate.
La prima impressione è che i programmatori abbiano cercato di unire alcuni elementi che avevano originato il successo di altri titoli piuttosto blasonati, finendo per ottenere un patchwork ben lontano dal poter essere considerato un buon videogame sotto tutti i punti di vista. Non aspettatevi grandi cose neanche dalla trama, che assomiglia a un surrogato semplificato al massimo di un romanzo di Tom Clancy mixato con un gran numero di elementi ripresi da fiction televisive di bassa lega.
Di certo la Sony non ha mai posseduto team interni di notevole valore,


No, non prenderò un altro caffè... sono un tipo duro!

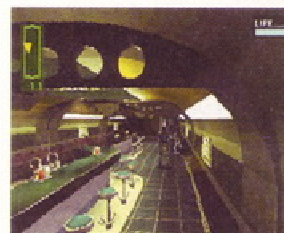
con l'eccezione della Polyphony che ormai è un gruppo a "statuto speciale", e *Chase the Express* avvalora ulteriormente questa tesi, giungendo sul mercato come un titolo carente soprattutto sotto il profilo del game design. Non basta riunire alla rinfusa una serie di elementi alla meno peggio, senza curare il risultato finale, per fare un buon gioco; serve invece un'idea di base attorno al quale costruirlo, un'idea che può anche non essere il massimo in quanto a originalità, ma che deve focalizzarsi sul divertire e appassionare i giocatori. L'ultimo titolo della Sony risulta, invece, non solo tecnicamente insipido, ma addirittura "vuoto" a livello di concept. Girovagando per il treno cercando oggetti che permettano di sbloccare le porte e passare ai vagoni successivi viene da chiedersi "perché?" e questo non è certo un bene, specialmente quando le alternative presenti sul mercato sono di ben altra classe.

Di certo la Sony non ha mai posseduto team interni di notevole valore, con l'eccezione della Polyphony che ormai è un gruppo a "statuto speciale", e *Chase the Express* avvalora ulteriormente questa tesi, giungendo sul mercato come un titolo carente soprattutto sotto il profilo del game design

TERRORISTI, DIROTTAMENTI EROI SOLITARI



La storia di *Chase the Express* ricorda da vicino quella di molti action movie con protagonisti i soliti terroristi al solito alle prese con il classico poliziotto/soldato solitario che gli "rompe le uova nel paniere" tanto per parafrasare John Mc Clane di *Die Hard*. Nello specifico il gioco della Sony assomiglia un po' troppo marcatamente a "Trappola sulle Montagne Rocciose", interpretato da Steven Segal senza contare alcuni elementi ripresi da alcuni sceneggiati televisivi con cui *Chase the Express* condivide anche la bassa qualità.


Chase the Express contro Chef Express delle Ferrovie dello Stato!


Nelle lande desolate e invernali...



CRAZY TAXI

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AM3
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.sega.com

DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 9
+ Immediato, frenetico, istintivo e dannatamente divertente
+ Gameplay originale e decisamente attuale

LONGEVITA' 8
+ All'inizio provoca assuefazione...
- Dopo un po' la monotonia si fa sentire

GRAFICA 8.5
+ Splendida la caratterizzazione delle città
- Qualche rallentamento in occasione di traffico eccessivo

SONORO 9.5
+ Splendide tutte le canzoni, dalla prima all'ultima
+ Coinvolge il giocatore e lo cala nel vivo dell'azione



La via sarà quella sbagliata, ma andare a farsi una bella gita nella stazione della metropolitana è una tentazione troppo forte...

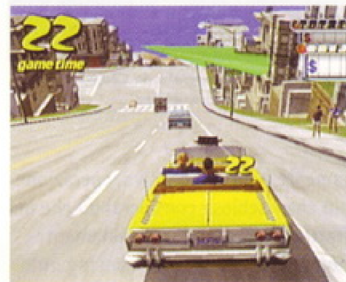
La Sega cercava la conversione "arcade perfect" ed effettivamente l'ha trovata. *Crazy Taxi* stupisce, diverte e colpisce, forte della sua originalissima struttura di gioco e della carica frenetica di cui è intriso nel profondo. Le uniche perplessità volgono lo sguardo verso la longevità, ma per il resto poche, pochissime sono le ragioni che potrebbero motivare un mancato acquisto di questo eccellente prodotto. L'improbabile fisica comportamentale potrebbe scoraggiare i detrattori dell'arcade, ma anche questi ultimi dovrebbero provare il titolo AM3, almeno per la sua indubbia orignialità.

Immediato e frenetico, non servono altri aggettivi per descrivere il titolo AM3, un titolo che coinvolge straordinariamente il giocatore sin dalla prima volta che il suo alter ego tassista appoggia le mani sul volante e i piedi sui pedali

La chiesa è lontana, il tempo stringe, il motore soffre, il cliente freme. Io accelero, abbatto una cabina, distruggo un guardrail, terrorizzo i passanti e arrivo a destinazione. Il mio passeggero gioisce, io riscuoto il lauto compenso per l'ardua impresa. Un solo sorriso compiaciuto e ritorno al volante: un'avvenente bionda in hot short mi attende... *Crazy Taxi*, esasperata trasposizione videogiocosa della professione di tassista, è così: imprevedibile, adrenalinico e incredibilmente frenetico.
Arriva a noi con alle spalle un glorioso passato trascorso su coin-op, un passato che lo incoronò, per le sue originali e innovative caratteristiche, titolo simbolo di un modo "diverso" di concepire i giochi di guida. Era un modo diverso perchè, ben lungi dai vari *Sega Rally* e *Gran Turismo*, conduceva il giocatore in vere e proprie città virtuali e non in banali e tutt'altro che "permissivi" autodromi; era un modo diverso perchè, in luogo dei canonici superbolidi rumorosi guidati da arditi e infallibili piloti, nel titolo AM3 c'erano quattro tassisti al volante di pesantissime Cadilac, la cui unica ragion di vita coincideva con il guadagno.
Signore e signori, *Crazy Taxi* è tornato, in tutto il suo splendore. Sarà la celebrazione di un successo già annunciato o la solenne distruzione di un capolavoro arcade? Inseriamo il GD, agguantiamo il joypad, regaliamoci qualche istante di attesa e andiamo a scoprirlo insieme.



Nel riquadro in alto a sinsitra viene rappresentato, con tanto di distanza, il punto in cui portare il nostro cliente.



Le discese infinite (con relative salite ovviamente) sono tipiche della prima citta di *CT*.

A NOI LA VELOCITA' CI FA UNA...

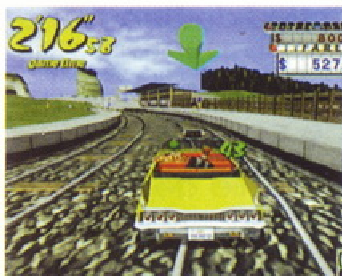
Il gioco inizia e subito si presenta la prima, importante, scelta: quale personaggio interpretare nel corso del gioco. E' in questa fase che si conosce da vicino Axel, BD Joe, Gena e Gus, decidendo, di conseguenza, chi di loro sia effettivamente più vicino ai propri gusti personali. Ora abbiamo un volto, un corpo e, soprattutto, un taxi. Manca solo la clientela e quale posto, per un tassista, è migliore di un caotico centro urbano per accattivarsi la loro stima? Nessun posto, ovviamente. Ci si ritrova così nel bel mezzo di una città in piena attività, al volante del proprio veicolo con il compito, che in realtà nessuno impone, di traghettare gli abitanti (senza discriminazioni di sorta) in giro per le affollate strade della simil San Francisco in cui è ambientato *Crazy Taxi*. Non ci sono regole, non ci sono divieti, c'è solo un timer, che limita inesorabilmente il tempo a disposizione per portare a destinazione i passeggeri, che, comunque, coerentemente con la realtà, non risultano differenti unicamente per l'aspetto esteriore, anzi... Ognuno di loro è circondato da un cerchio colorato, la cui tinta indica la difficoltà del lavoro che vi attende. Ci sarà il prete che dev'essere nella distante chiesa in un tempo ristretto, la piacente ragazzina che, senza fretta eccessiva, vorrebbe recarsi al più vicino Levi's Store o ancora l'aitante sportivone che arde dal desiderio di poter assistere alla finale del campionato di football. Storie diverse per un unico fine: il profitto, che sarà maggiore, ovviamente, all'aumentare delle asperità che tempestano le vostre imprese, giustificando, dunque, il rifiuto di lavori semplici per altri ben più complessi.



BD Joe recupera la prima cliente della giornata. Un ampio gesto della mano e la signorina è chiamata a muovere velocemente le gambe, sono sempre secondi preziosi dopo tutto!

PEOPLE FROM IBIZA!

I centri urbani teatri delle peripezie dei quattro tassisti, riproducono in maniera assolutamente fedele le città del mondo reale, tanto fedele che il paragone con l'ottimo *Driver* della Reflections risulta inevitabile. Quale dei due ne uscirà vincitore? Nessuno, o forse entrambi. Nonostante l'evidente similitudine consistente nella piena e completa libertà di movimento per le strade delle città, troppe sono, infatti,



La freccia in alto indica la direzione da seguire, in linea di massima, sempre e comunque. In questo caso neanche i binari del treno fermano la corsa del tassista...



Al termine di ogni corsa viene fornito un giudizio sulla velocità con cui si è "recapitato il pacco".

le differenze per stabilire quale dei due giochi sia meglio riuscito. Ma la libertà che *Driver* e *Crazy Taxi* hanno in comune non è un elemento di poco conto, anzi, potrebbe essere considerato il vero segreto del successo del titolo AM3. Girovagare per le città, diventate due nel passaggio da coin op a console, è divertente, esaltante ma certo non rilassante... proprio come in *Driver*. Dalle auto ai mezzi pubblici, dagli alberi alle panchine, passando per dossi e lavori in corso: tutto vi ostacolerà in modo più o meno esplicito. In fondo, però, dell'incolumità del passeggero e del vostro taxi poco importa, ciò che conta è il tempismo. E allora largo alle folli corse attraverso i parchi popolati da cittadini in pic-nic, alle assurde immersioni sottomarine per tagliare le affollate strade che circondano le spiagge, ai quattro tassisti forsennati... Gli automobilisti gestiti dalla CPU non brillano per intelligenza artificiale e sembrano muoversi lungo intangibili binari virtuali. Si riducono così le possibilità di una sopresa inaspettata, balzata fuori dal nulla e in grado di sconvolgere in un solo istante il vostro piano d'azione. Appunto, piano d'azione, perchè in *Crazy Taxi*, sebbene la materia grigia raramente venga sollecitata, è praticamente d'uopo disegnare nella propria mente un ideale itinerario, che permetta di giungere a destinazione nel minor tempo possibile; logico, tuttavia, che questa attività implichi una conoscenza relativamente approfondita delle strade che ospiteranno il vostro estenuante lavoro, conoscenza che in altro modo non si acquisisce se non con la pratica.



Una combo di 4 sorpassi di fila, sono sempre soldi guadagnati!

GIRA QUELLA MALEDETTA CHIAVE E ACCELERA

Immediato e frenetico, non servono altri aggettivi per descrivere il titolo AM3, un prodotto che coinvolge straordinariamente il giocatore sin dalla prima volta che il suo alter ego tassista appoggia le mani sul volante e i piedi sui pedali. Le ambientazioni varie e splendidamente caratterizzate, le situazioni sempre nuove e soprendenti, le realistiche strutture urbane, così come le scene di vita quotidiana vanno a creare l'inconfondibile armonia che tanto giovò a quel *Crazy Taxi* che, tempo addietro, fece la sua uscita per coin-op. *Crazy Taxi* si dimostra certamente un titolo divertente, ma a un certo punto potrebbe risultare, in parte, ripetitivo... Mettendo in mostra quello che, probabilmente, è da considerarsi l'unico suo vero difetto: la longevità. Gli sviluppatori, comunque, hanno lavorato molto in questo senso, aggiungendo una nuova cittadina e una singolare modalità di gioco, denominata Crazy Box Mode, in cui il giocatore è chiamato a eseguire una serie di funambolici virtuosismi automobilistici, onde migliorare nella pratica di alcune complesse manovre.
Questo a testimonianza dello sforzo di AM3, teso a colmare le ovvie lacune di un titolo inizialmente studiato per coin op e, dunque, privo della profondità propria di produzioni prettamente console. Concludiamo parlando dell'aspetto sonoro e di quello grafico, rispettivamente eccelso e di buona qualità. Degno di un solenne plauso l'accompagnamento sonoro, composto dagli *Offspring* (con tracce tratte da Ixany on the Hombre) e dai *Bad Religion*, che contribuisce in maniera attiva nella creazione dell'atmosfera di spensierata follia che pervade *Crazy Taxi*. Meno brillante, ma sicuramente d'impatto, l'aspetto grafico, che accosta un dettaglio grafico di tutto rispetto a uno scrolling incerto (solo nelle situazioni di traffico) e a un bad clipping tutto sommato accettabile.

Gli automobilisti gestiti dalla CPU non brillano per intelligenza artificiale e sembrano muoversi lungo intangibili binari virtuali. Si riducono così le possibilità di una sopresa inaspettata, balzata fuori dal nulla e in grado di sconvolgere in un solo istante il vostro piano d'azione

SECONDO PARERE

Un tempo pensavo che l'AM3 fosse in grado di produrre solo giochi dall'atmosfera "seriosa", questo prima di vedere per la prima volta la versione coin op di *Crazy Taxi* che univa a uno stile grafico simile a quello del mitico *Radical Bikers* uno schema di gioco più che solido. Il divertimento e la follia dell'originale sono stati trasposti benissimo sul Dreamcast e solo i più pignoli noteranno che alcune texture hanno una risoluzione leggermente scalata, fattore che non influenza comunque la giocabilità vera e propria. L'estensione delle due città disponibili rende *Crazy Taxi* sufficientemente longevo e, in definitiva, anche se odiate i giochi prettamente arcade, l'ultima fatica della Sega vale almeno un paio di partite di prova.

Alessandro Casini

VOTO
8.5



Ahi, ahi, ahi! Il nostro cliente si è stancato della lentezza con cui lo stiamo trasportando e ci lascerà presto senza lavoro.



Uh, oh... incontro ravvicinato con la metropolitana...

PC WIN

TONY TOUGH

PRODUTTORE	**PROTONIC INTERACTIVE**
SVILUPPATORE	**NAYMA**
GENERE	**AVVENTURA GRAFICA**
GIOCATORI	**1**
SITO WEB	**www.protonic.net**

DI SIMONE SOLETTA sole@mindless.it

VOTO **7.5**

GIOCABILITA' 8
+ Coinvolgente e immediato
+ Estremamente divertente

LONGEVITA' 7.5
+ Enigmi ben congegnati
- Una volta finito...

GRAFICA 8
+ Stile fumettoso prefettamente realizzato
+ Particolari e citazioni in quantità

SONORO 7.5
+ Ottima caratterizzazione dei personaggi
+ Musiche in tema


Un dettaglio dell'interfaccia di gioco.

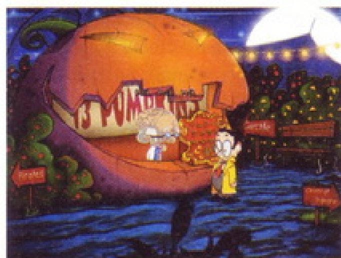
Tony Tough è un gioco che ha innegabili pregi. Riesce a caratterizzare i suoi personaggi in maniera eccellente, senza renderli stupidi o troppo stereotipati. Riesce a raccontare una storia completamente assurda da un punto di vista, se vogliamo, serioso. Ogni riflessione del protagonista è assolutamente imbecille, ma coerente con quanto personaggi e situazioni impongono. Inoltre le moltissime citazioni presenti rappresentano un valore aggiunto, un divertimento in più per il giocatore ed il cinefilo scafato.
Più vicino a un *Sam & Max* che a *Monkey Island*, questo gioco della Protonic ci lascia ben sperare per il futuro di questo genere.

È strano notare come gli sviluppatori italiani siano sempre stati attirati dal genere delle avventure grafiche. Sin dai tempi della genovesissima Dynabyte, gli unici giochi che risultavano degni di menzione appartenevano a questo ormai bistrattato genere. Poi arrivò Milestone, ma questa è un'altra storia.
Tony Tough and the Night of Roasted Moths è una classica avventura grafica in puro stile Lucas, dotata di una storia demenziale al massimo e di un protagonista veramente fuori di testa. Tony, infatti, è un detective decisamente poco in auge, un personaggio che sembra preso a forza da "La Rivincita dei Nerds", uno di quelli che sembrano stare al mondo solo per raccogliere le facili ironie della gente. Ma tutto questo cambierà!

> Tony è un detective decisamente poco in auge, un personaggio che sembra preso a forza da "La Rivincita dei Nerds", uno di quelli che sembrano stare al mondo solo per raccogliere le facili ironie della gente

UNA NUOVA REPUTAZIONE

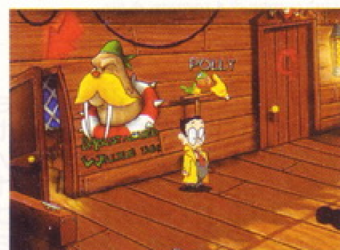
Tony, infatti, è finalmente sulla traccia giusta. Sono ormai anni che indaga sugli efferati delitti che vengono compiuti durante la notte di Halloween, ma finalmente la canonica lampadina si è accesa anche sul suo cucuzzolone.
Quale mente malata su questo pianeta può arrivare a escogitare la sistematica aggressione dei bambini allo scopo di privarli delle caramelle faticosamente guadagnate a suon di "dolcetto o scherzetto"? Nessuna! Ovvio che non possa trattarsi che di un malfamato essere extraterrestre e che questi efferati delitti, in realtà, siano il preavviso per un'invasione da parte di una razza aliena che metterà fine ai nostri giorni di libertà!
Il gioco prende il via, in pratica, quando Pantagruèl (il cane rosa di Tony) viene rapito. Da quel momento in poi lo scopo del nostro investigatore è quello di recuperare il suo amico e assistente e porre fine una volta per tutte a quest'odioso piano alieno.
La grafica tradisce fin dalla prima occhiata l'impostazione goliardico-demenziale del gioco e anche il gusto che gli sviluppatori hanno provato nel farcire il gioco di citazioni tratte da film e giochi più o meno celebri. Non stupiamoci, quindi, di ritrovare sparsi nel gioco strani tentacoli rosa, pappagalli di nome Polly, commessi scortesi di nome Randall o che il look&feel del tutto ricordi in molti momenti "A Nightmare Before Christmas" del geniale Tim Burton. I dialoghi sono veramente da ascoltare... Il doppiaggio è ottimamente realizzato e caratterizza i personaggi in maniera eccellente. Inoltre le frasi di Tony sono estremamente spassose, tanto da indurre il giocatore a soffermarsi su tutte le opzioni disponibili nelle finestre di dialogo per scoprire quali altre divertenti idiozie Tony è in grado di partorire. Tutto questo utilizzando uno stile fumettoso che viene reso alla perfezione dallo stile grafico, a livello di cartoon, e dalle musiche, sempre in tema con lo stile scanzonato del gioco. Per quel che riguarda gli enigmi, il gioco si presenta in maniera morbida, con problemi piuttosto facili da risolvere, anche se avanzando le cose si fanno un po' più difficili. Il grande numero delle locazioni visitabili aggiunge inoltre un "quid" esplorativo che, va ripetuto ancora, non fa altro che ricordare i massimi esponenti del suo genere.
Anche l'interfaccia, comoda e funzionale, non poteva tradire le attese. Insomma, *TTATNORM* (forse l'acronimo più lungo della storia) rappresenta un bel biglietto da visita per questa italiana e novella software house, un titolo che non ha proprio niente da invidiare ai più blasonati concorrenti statunitensi.


Penso che lo abbiano riformato alla visita militare.

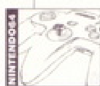

Tzè! Hanno le ore contate!



Hmmm... Randall. Chissà se conosce un certo "Palla di neve".



Questo simpatico volatile mi ricorda qualcuno.



NBA LIVE 2000

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.easports.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

SI RINGRAZIA RELOAD
(tel. 02/89422048)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

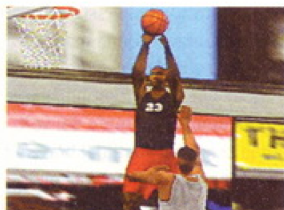
VOTO **6.5**

GIOCABILITA' 6
+ Buon sistema di controllo
- Intelligenza artificiale scadente

LONGEVITA' 7
+ Buon numero di modalità di gioco
+ Il multiplayer è la salvezza di tutti i giochi

GRAFICA 8.5
+ I giocatori sembrano veri e le animazioni, a parte qualche incertezza, sono molto realistiche
- Scarsa cura per l'ambiente di gioco

SONORO 8
+ Belle musiche e telecronaca parlata
- I testi, complice anche il poco spazio disponibile su cartuccia, sono quello che sono


Non sarà facile battere Michael Jordan, neanche al livello di difficoltà più basso.

Rileggendo il testo della recensione mi sono reso conto che la parte del gioco che ho sviscerato con più passione è la presenza di Michael Jordan. Il problema è che si tratta veramente dell'aspetto più importante del gioco, dell'unica novità degna di nota rispetto al passato. Il punto è che su N64 non è che ci sia molta concorrenza, per cui se siete appassionati avete sicuramente la versione precedente di questo gioco e dubito che la presenza dell'alieno sia sufficiente a farvene acquistare una fotocopia. In caso contrario compratevi *NBA Live 2000* (o, meglio, un Dreamcast con *NBA 2K*).

Scrivere un'introduzione banale per un gioco della EA Sports è fin troppo facile, ma lo spazio è tiranno, per cui taglio gli sproloqui sui Lakers e parto subito con l'aspetto più importante del gioco (sigh). Ovviamente come ogni anno (e come in ogni sportivo EA) *NBA Live* presenta la licenza ufficiale della lega professionistica e, per la prima volta, è finalmente disponibile la versione elettronica di quel mito vivente di Michael Jordan. Purtroppo l'alieno non è più in servizio, per cui non potremo sollazzarci con i suoi mitici Bulls (non nella modalità season, perlomeno). Inizialmente, infatti, sarà possibile solamente sfidarlo nel classico campetto da quartiere nero americano in una sfida one-on-one. Se riuscirete a sconfiggerlo lo potrete utilizzare sia in questa modalità sia nelle altre (nelle quali si renderà disponibile come free agent e potrà essere inserito a piacimento in una formazione reale o in una delle quattro disponibili per la customizzazione). Questa è sicuramente una possibilità gradita, visto e considerato che


Ma vi sembra possibile che nell'NBA uno possa correre così indisturbato verso il canestro avversario?

La realizzazione tecnica è, come al solito, ottima con una realizzazione grafica veramente impressionante. I giocatori sono simili alle controparti reali come penso meglio non si potesse fare (perlomeno su N64)

nel corso degli anni praticamente mai si è potuta provare l'emozione di avere sotto il proprio controllo un personaggio storico come il buon vecchio Mike. Ovviamente però, come sempre, una licenza non può bastare per fare un gran gioco, non è bastata nelle edizioni precedenti e, lo dico subito, non è sufficiente neanche questa volta.

BRODAGLIA RISCALDATA?

Una delle critiche più frequenti mosse alle serie sportive della Electronic Arts è quella di rinnovarsi poco di anno in anno, riproponendo, bene o male, sempre lo stesso gioco "graziato" di volta in volta da un neanche tanto pesante restyling grafico. Mantenere la stessa impostazione di gioco limitandosi a limare i difetti e ad apportare, magari, qualche innovazione che non stravolga la (vincente, si suppone) struttura di base è comprensibile in caso di ottimi prodotti. Ciononostante i vari episodi di *ISS*, sia per Psx sia per N64 sono stati (quasi) sempre delle mezze rivoluzioni rispetto ai predecessori. Insomma, la questione è spinosa e il punto è che, se il prodotto è buono, basta limitarsi a tenere conto del fatto che ci sono poche innovazioni, e decidere di conseguenza. Ora, per quanto mi riguarda, *NBA Live* è una serie che di difetti ne ha fin troppi e l'introduzione di una modalità di gioco simpatica, ma poco rilevante, non riesce a coprire il fatto che ben poco è stato fatto per eliminarli. Il risultato è che ci troviamo di fronte al solito gioco che, pur spacciandosi per una simulazione, non dà neanche per un attimo l'impressione di esserlo. La solita, scadente intelligenza artificiale, con giocatori che non sanno quasi mai come piazzarsi in campo e avversari il cui livello di sfida dipende unicamente dalla velocità con cui si muovono rende il gioco in singolo monotono e ripetitivo e crea problemi anche per il multiplayer (è triste fermarsi un attimo e vedere che i propri compagni non compiono il minimo sforzo per darci una mano). Il sistema di controllo è ben realizzato e permette di gestire al meglio il proprio giocatore. Purtroppo, come al solito, buona parte dei comandi sono inutili, visto che le innumerevoli finte e la gestione tattica contano poco contro avversari di tale calibro (la situazione migliora un po' in multiplayer, ma resta il fatto che i propri compagni faticano assai a mettere in pratica le tattiche loro suggerite). Per il resto la realizzazione tecnica è, come al solito, ottima con una realizzazione grafica veramente impressionante. I giocatori sono simili alle controparti reali come penso meglio non si potesse fare (perlomeno su N64) e le animazioni sono molto fluide e ben realizzate.



Pochi secondi per tirare e una marcatura asfissiante. Cosa farà?


Un Tim Duncan scatenato!



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	ARIKA
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

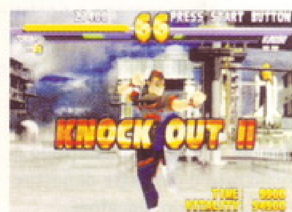
VOTO
5

GIOCABILITA' 5
- Poco dinamico
- Strategicamente minimalista

LONGEVITA' 5
+ Buono il numero dei personaggi selezionabili...
- ...difficilmente resisterete alla noia dopo poche partite

GRAFICA 6
+ Buona risoluzione
- Pessimi fondali e scarsa costruzione dei modelli 3D

SONORO 6.5
+ Alcuni brani carini
- In generale mediocre



Chun Li si bea di una vittoria ai danno di V.Rosso, c'è ancora spazio per le vecchie glorie.

Deragliante, mal realizzato... sono tanti gli aggettivi non propriamente positivi con cui si può descrivere *Street Fighter EX 2 Plus*, però quello più indicato sicuramente è "inutile". Oltre a non aggiungere nulla al panorama generale dei picchiaduro, l'ultimo titolo sviluppato dalla ARIKA perde il confronto con tutti gli altri titoli del genere anche senza tirare fuori i soliti *Tekken 3* e *Street Fighter Alpha 3*. Tra l'altro allo stesso prezzo di *Street Fighter EX 2 Plus* è possibile acquistare entrambi i titoli sopracitati, scelta decisamente più saggia rispetto all'investimento su un titolo che definire scarso è riduttivo.

L'inizio dell'era delle console a 32-bit ha portato a un massiccio uso delle grafica poligonale praticamente in tutti i generi maggiormente in voga nel mercato dei videogame, specialmente nel campo dei picchiaduro a incontri. La possibilità di conciliare alte vendite di base con un convincente sfruttamento delle nuove tecnologie, ha reso i nascituri picchiaduro in 3D le principali "killer application" per i nuovi sistemi, con l'esclusione del Nintendo 64 ovviamente. Già allora molti profetizzavano la dipartita dei giochi di quel tipo che si avvelevano della classica grafica bitmap a favore dei nuovi venuti. Tale evento, a distanza di più di 4 anni, non si è ancora concretizzato, anzi, i picchiaduro in 2D continuano a uscire numerosi riscuotendo un buon successo di pubblico e di critica. Anche con l'introduzione del primo 128-bit tale genere continua a riscuotere successi ed è quindi probabile che anche in futuro 2D e 3D continueranno a coesistere considerando le notevoli differenze tra le due tipologie di gioco. Tempo fa la Capcom, nel tentativo di creare un maggior numero possibile di diramazioni per la saga di *Street Fighter*, aveva cercato di imboccare la strada del 3D con *Street Fighter EX*, titolo prodotto dalla compagnia sussidiaria chiamata Arika. Il gioco venne inizialmente pubblicato per il mercato dei coin-op sulla scheda System 12 e di seguito ne fu realizzata una conversione per Psx, che presentava un maggior numero di personaggi selezionabili e un aspetto grafico sostanzialmente immutato. A distanza di quasi due anni da allora

Il gioco non riesce a trovare una sua dimensione o un suo stile, risultando nulla di più di un poco riuscito patchwork di pezzi assemblati alla rinfusa da un team di sviluppo che evidentemente aveva altro per la testa in quel momento

ne è stato realizzato un sequel dall'inconsistente successo nella versione arcade e che ora tenta la fortuna nella versione per Psx.
Street Fighter EX 2 Plus è estremamente simile al predecessore come sistema di controllo e concept di gioco: in poche parole si tratta di una versione semplificata del gameplay della saga di *Street Fighter Alpha 2*, anche per quel che concerne la gestione delle super mosse e l'Ex mode, un sistema per realizzare custom combo utilizzando l'energia solitamente destinata alle super mosse. Di conseguenza, nonostante l'uso della grafica poligonale, *Street Fighter EX 2 Plus* si gioca come un normale picchiaduro 2D, mancando l'uso della terza dimensione e l'implementazione di un sistema di combattimento improntato sugli scontri ravvicinati. Del resto anche nei primi *Tekken* e *Virtua Fighter* i combattenti erano forzatamente disposti su una piano ideale, che variava di posizione solo in base alle telecamere dinamiche. La vera innovazione, oltre che nell'aspetto meramente grafico, stava nell'abolizione delle consuete mosse speciali ottenibili tramite mezzelune come fireball e altro in favore di tecniche basate sull'uso delle combo e delle prese. *Street Fighter EX 2 Plus* utilizza la grafica poligonale solo per la cosmesi grafica con la speranza di aumentare l'appeal del gioco, ma basta per renderlo realmente appetibile?



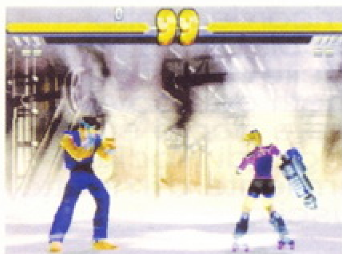
Jack affronta Sagat con una bella mazza da baseball, ma dove sono finiti i bei tempi degli scontri a mano nuda tra Sagat e Ryu?

GRAFICA POLIGONALE: ISTRUZIONI PER L'USO

Graficamente il gioco si presenta piuttosto male e alla buona risoluzione impiegata si contrappone il basso livello di dettaglio delle texture e i pochi poligoni usati nella costruzione dei personaggi. Ancor più grave è il netto stacco che c'è tra la pavimentazione dell'area di gioco e gli sfondi in 2D che, come se non bastasse, sono nella maggior parte dei casi scarsamente dettagliati, mentre risulta tragicomico il tentativo di inserire micro-animazioni di contorno per migliorare l'effetto complessivo. Appare quindi lapalissiana la totale mancanza di stile nella realizzazione del gioco, riscontrabile anche negli orribili menu di selezione graziati soltanto dai volti dei combattenti disegnati dal bravo Akira Yasuda. Non parliamo poi delle telecamere dinamiche, capaci di apparire praticamente ferme e perdendo clamorosamente il confronto con giochi come *Rival Schools*, a esempio. Non può poi non lasciare perplessi la presenza di tempi di caricamento non proprio contenutissimi prima degli scontri e, addirittura, per passare agli scarni menu di selezione. I tempi di caricamento sono pienamente giustificati nei giochi 2D per Psx vista la mole di dati da gestire in rapporto anche alla ridotta memoria RAM della console, tuttavia in un picchiaduro 3D sono assolutamente ingiustificabili.



Il design dei combattenti di Street Fighter EX 2 Plus è uno degli aspetti più riusciti dlel'intero gioco.


All'angolo destro Area, ennesimo nuovo personaggio, ennesimo buco nell'acqua delle fervide menti Arika.



Chun Li sfoggia un vestitino piuttosto ricercato, mentre dice la sua a Rosso, uno dei nuovi, mal riusciti, personaggi.

Il sonoro si assesta su livelli medi, senza eccellere in niente e presentando le solite frasi digitalizzate e qualche musica tutto sommato carina. Quindi sotto il piano tecnico l'ultimo titolo Capcom risulta sotto la mediocrità e anche la giocabilità si assesta a bassi livelli. I personaggi selezionabili sono una ventina, tra cui spiccano diverse new entry a fianco dei personaggi "classici" e a quelli introdotti nel primo capitolo. E' utile soffermarsi su tali personaggi che risultano decisamente fuori posto in un titolo della saga di *Street Fighter*. Avete presente quei piccoli dettagli che infastidiscono un po' stonando con l'atmosfera generale di un gioco come, a esempio, la gonna scozzese di uno dei due vestiti di Sophitia in *Soul Edge* (ho l'impressione che ci stiamo giocando il Casini... NdMatt)? Bene, in *Street Fighter EX 2 Plus* abbiamo un set di personaggi che avrebbero funzionato ripartiti nei vari *Star Gladiator*, *Power Stone* e *Night Warriors* ma non certo a fianco di Ryu e soci, e sicuramente non tutti insieme.

Il gioco non riesce a trovare una sua dimensione o un suo stile risultando nulla di più di un poco riuscito patchwork di pezzi assemblati alla rinfusa da un team di sviluppo che evidentemente aveva altro per la testa in quel momento. Non si riesce a giustificare in altri modi la presenza di personaggi come Garuda, una sorta di puntaspilli umano pieno di lame che a livello estetico sembra il cugino scemo di Bishamon di *Night Warriors*. Degni di menzione sono anche genialate come Vulcano Rosso o Area, una ragazzina sui pattini che combatte con un guantone meccanico. Tanto per sconfinare ancora di più nella demenza totale, sono stati inseriti stage bonus poco ispirati, come quello in cui si deve demolire un satellite che scende dal soffitto... devo dire che, personalmente, non facevo niente di così idiota dai tempi in cui picchiavo sul punching ball di *Sonic Blastman* in sala giochi.


Guile contro il suo alter ego, il milite americano ha mantenuto lo stesso strambo look di Street Fighter EX I.

L'ORA DELLA PUNIZIONE...

Bizzarramente mentre giocavo a questa sfortunata incarnazione della saga di *Street Fighter* ho avuto la vaga impressione di stare giocando a una sorta di sequel apocrifo di *World Heroes*, un mediocre picchiaduro per Neo Geo. L'incredibile discrepanza tra i vari personaggi unita alla mancanza di una vera e propria identità del gioco rendono *Street Fighter EX 2 Plus* un fallimento alla stregua del titolo sopracitato, e non può fare a meno di insinuarsi nel giocatore l'impressione che la grafica poligonale sia stata introdotta solo per fare cassetta. Alla Arika questa volta però è andata molto male visto che il gioco ha ripetuto il pessimo exploit che l'aveva accompagnato nelle sale giochi anche in questa versione per PSX che è passata praticamente inosservata in Giappone. Alle critiche sopra esposte si potrebbe obbiettare che anche *Rival Schools* usa la grafica poligonale senza sfruttarne le potenzialità ma quest'ultimo ha dalla sua un sistema di gioco estremamente divertente che fonde la stramberia dei protagonisti con le follie del gameplay della saga dei Versus. Giusto per scagliare altre pietre, bisogna dire che le modalità aggiuntive sono poche e incredibilmente inutili come quella che permette semplicemente di combattere contro un altro avversario in una stanza buia e vuota per poi "gustare" il replay. Siamo lontani anni luce dalle brillanti implementazioni che hanno arricchito la conversione di *Street Fighter Alpha 3* così come il gioco in sé manca tutti gli obbiettivi che un picchiaduro si deve preporre. Il gameplay si risolleva solo grazie agli elementi ripresi da *Street Fighter Alpha*, ma la pochezza con cui è stato riadattato il sistema di combattimento non fa altro che dargli il colpo di grazia.

Tanto per sconfinare ancora di più nella demenza totale, sono stati inseriti stage bonus poco ispirati, come quello in cui si deve demolire un satellite che scende dal soffitto... Devo dire che, personalmente, non facevo niente di così idiota dai tempi in cui picchiavo sul punching ball di Sonic Blastman in sala giochi

LA STORIA INFINITA

Street Fighter EX 2 Plus è il quattordicesimo gioco della saga di Street Fighter a uscire sul mercato e non sarà certo l'ultimo. Oltre al suo sequel previsto per PS2 è probabile che entro la fine dell'anno esca una nuova versione di *Street Fighter 3* sempre su CPS3. Questo sarebbe il quarto update del gioco dopo *2ND Impact* e *3rd Strike*. Nel frattempo i protagonisti della saga non trascurano le occasioni "mondane" e saranno presenti nell'imminente *Marvel vs Capcom 2* a fianco di altri personaggi di punta della casa madre.


Ken e Vega in uno scontro dagli antichi sapori, da notare il riuscitissimo fondale... ehr!



In un'orgia di colori sgargianti, Sagat cerca di eliminare il messianico Cycloud.

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	SUCKER PUNCH
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.suckerpunch.com

NINTENDO64

ROCKET - ROBOT ON WHEELS

DI SIMONA MARTORE nausicaa@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA'	8.5
+ È molto divertente e spassoso - Chi l'ha detto che saltare è un'azione così semplice?	
LONGEVITA'	7
+ Ce ne sono di cose da fare - Ma poteva essere anche più lungo...	
GRAFICA	8.5
+ Originale + Coloratissima	
SONORO	6.5
+ Suoni appropriati - Colonna sonora banale e noiosa	

La struttura di gioco ricorda molto *Mario64* e *Banjo-Kazooie*, ad esempio, per la complessità delle mosse, per il sistema di oggetti da scovare, di enigmi da risolvere e per le sfide a tempo. Il personaggio di Rocket, non risulta particolarmente d'impatto, ma è comunque riuscito

Rocket è il nuovo, originale gioco della Sucker Punch prodotto dalla Ubisoft, che ha deciso di deliziarci con questo divertente gioco di piattaforme a pochi mesi di distanza dall'uscita di un altro platform game della casa francese, *Rayman 2*. La trama di questo grazioso gioco è a dir poco spaventosa (ehm...): siamo alla vigilia d'apertura di un enorme Luna park, il Whoopie World, creato dall'ingegnoso Dr.Gavin. Una delle due mascotte delle giostre, Jojo, decide di manomettere il parco e di trasformarlo al fine di appropriarsene. Rocket, un piccolo robottino creato da Gavin, si arma di coraggio e di buone intenzione e parte all'avventura, nel tentativo di impedire che il piano di Jojo possa attuarsi. Certo, sempre meglio che dover combattere contro un budino perfido (cfr. *Kingsley* per Psx)...

Ci sono sette mondi da esplorare e tanti piccoli o grandi oggetti da trovare: assolutamente indispensabili i dodici biglietti che si trovano in ogni schema, fondamentali sia per poter inaugurare il parco, sia perché servono ad aprire, man mano, nuovi mondi. Rocket deve anche entrare in possesso dei gettoni tinker, che consentono di accedere alle giostre e permettono al robottino di venire a conoscenza di nuove mosse da poter compiere. Già, perché il suo 'caro' amico Tinker, che si occupa di insegnargli queste mosse, vuole dei gettoni in cambio (bell'amico...). Qua e la si trovano anche le componenti di alcune giostre enormi (una per mondo): Rocket deve recuperarne tutti gli elementi per poterle attivare.

Il nostro protagonista può compiere diverse mosse, alcune delle quali vengono apprese in un secondo momento: oltre a saltare e correre, può infatti afferrare oggetti tramite un raggio e spaccarli, può aggrapparsi e dondolare, può gettare gli oggetti dove vuole grazie a un sistema di lancio particolare, può congelare oggetti e nemici e creare piattaforme di ghiaccio. Decisamente inusuale e caratteristico il modo in cui effettua il triplo salto: in alcuni livelli, infatti, Rocket viene intaccato da un grosso fungo rugoso e racchio che non lo molla per nessuna ragione, lasciando come unica alternativa al robottino quella di effettuare dei salti, il terzo dei quali è decisamente elevato.

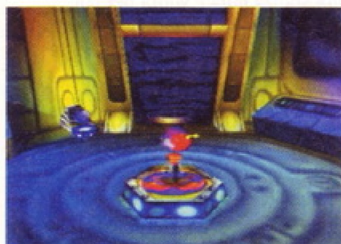

Rocket si aggira per il primo livello del gioco ed è appena stato colpito dal nemico alla sua destra, dolore sempre vivo!

QUESTO TAPPETO È UN PO' PULCIOSO...

I mondi di questa deliziosa avventura sono molto godibili: quello che colpisce maggiormente è sicuramente Arabian Flights, un livello in cui ci si muove esclusivamente con dei tappeti volanti, pieno d'atmosfera e in cui è alquanto complicato orientarsi poiché non esiste un percorso già segnato (siamo sulle nuvole), costringendoci ogni volta a ricordare dove dobbiamo cercare i biglietti e gli altri oggetti. La grafica è sicuramente degna di nota, fumettosa, colorata, decisamente originale, molto più varia e ricercata che in altri giochi di piattaforme. A volte, come nel caso di Arabian Flights, l'accesso ai mondi è impervio e richiede diverse mosse da compiere per accedervi.

L'ambiente in cui si accede ai diversi livelli è coloratissimo e particolare e funge anche da palestra dove far esercitare Rocket con le nuove mosse che apprende nel corso dell'avventura. Anche il livello di difficoltà è ben calibrato: a esempio, le sfide a tempo presenti in ogni mondo, diventano man mano più complicate, in quanto i secondi sono pochi e il percorso da seguire sempre più impervio.

Anche altri punti sono difficili, come quando si deve combattere contro il vento che ci butta contro sfere elettriche o quando si devono schivare bombe scagliateci addosso da più


Di fronte a Rocket, sulla sinistra, si trova una bomba, che, se scagliata contro particolari pareti nel livello delle miniere, danno accesso a nuove sezioni.


Il livello Arabian Flights è uno dei più originali e riusciti dell'intero gioco, nonostante qualche indecisione nel sistema di controllo del tappeto volante.

Questo gioco è già entusiasmante per il semplice fatto che possiamo prendere una pecora e attaccarla al muro, non parliamo poi dell'opzione che permette di creare le montagne russe dei nostri sogni... A parte questo, *Rocket - Robot on Wheels* è un titolo appassionante, creativo e vivace, in cui ci sono tante azioni da compiere, zone da esplorare, oggetti da trovare. La grafica è decisamente uno dei punti forti del gioco (a differenza della colonna sonora, un po' banale e ripetitiva): i mondi variano totalmente l'uno dall'altro, sono tutti e sette coloratissimi e bizzarri. *Rocket* è un gioco che non ha apportato nessuna novità, essendo molto simile a *Mario 64* e a *Banjo-Kazooie*, ma che importa, si tratta comunque di un gran bel gioco, assolutamente consigliabile a chi ama i giochi di piattaforme.

nemici. Anche altre sfide sono divertenti, e a volte inducono a essere ripetute per il solo desiderio di divertirsi.

PECORE DA COMBATTIMENTO

Il vostro sogno segretissimo e proibito è sempre stato quello di rincorrere delle pecore e di usarle come gradini per raggiungere delle superfici difficilmente raggiungibili senza un supporto? In questo gioco potrete finalmente farlo, togliendovi una grande soddisfazione, ma state attenti, queste docili creature appena vedono Rocket cominciano a belare come delle disperate e a correre all'impazzata per non farsi prendere, ma grazie al raggio di cui egli è in possesso, sarà un gioco da ragazzi...Che roba da macho, eh? Un altro grande sfizio è rappresentato dal poter creare addirittura un percorso delle Montagne Russe, decidendo dove piazzare un giro della morte, o una discesa a chiocciola, o altre cose ancora. Dopo aver creato il tragitto, non resta che far accomodare Rocket sul veicolo e goderci lo spettacolo: la visuale è decisamente realistica, sembra quasi di starci sul veicolo! Un altro momento divertente è quello in cui possiamo usare il coloratore: un attrezzo buffo a tre ruote dotato di un cannone che serve a colorare tutto ciò che vogliamo (dov'erano quelle puffolose e tenere pecorelle? Vorrei fargli una visitina...). Uno degli aspetti più divertenti è quello di poter usufruire di vari mezzi di trasporto, solo però se si è in possesso di un sufficiente numero di gettoni Tinker per poterli attivare: dal macinino al delfino, dal "coloratore" al tappeto volante.

Il vostro sogno segretissimo e proibito è sempre stato quello di rincorrere delle pecore e di usarle come gradini per raggiungere delle superfici difficilmente raggiungibili senza un supporto? In *Rocket* potrete finalmente farlo


Il Whoopie World, ovvero l'equivalente della Gruntilda's Lair o il castello di Bowser secondo la Suckerpunch.


Un'altra povera pecora sta per essere sacrificata in favore dei bisogni del nostro piccolo razzetto. Che crudeltà inammissibile...

MA DOVE SONO FINITI GLI ALTRI?

La struttura di gioco ricorda molto *Mario64* e *Banjo-Kazooie*, a esempio, per la complessità delle mosse, per il sistema di oggetti da scovare, di enigmi da risolvere e per le sfide a tempo. Il personaggio di Rocket non risulta particolarmente d'impatto, ma è comunque riuscito. Una carenza di questo gioco riguarda i personaggi. Oltre a Rocket, c'è solo Tinker, l'amico a mio parere un po' infame di cui ho parlato sopra e i nemici di Rocket (tra cui pagliacci-ladri, aggeggi elettrici-robotici, insettoni antipatici e attrezzi lancia-bombe). Nel corso del gioco Jojo non si vede per la maggior parte del tempo, anche del Dr. Gavin possiamo ammirare solo le sue creazioni. Insomma, è bello girovagare alla ricerca di nuove avventure, però se ci fosse più spesso qualcuno con cui parlare, non sarebbe poi tanto male. Al contrario di altri giochi di piattaforme, in questo, per i dialoghi, si è pensato unicamente al testo scritto, evitando qualsiasi riproduzione sonora. E comunque, Rocket non dice mai nulla (tranne Uh! E Yu-huu! quando salta), limitandosi ad agire. Il robottino si comanda abbastanza bene, tuttavia sono presenti dei problemi, specialmente per quanto riguarda il salto, che a volte non è efficiente come dovrebbe. Anche il sistema per lanciare gli oggetti non è sempre perfetto e crea qualche problema, specialmente quando bisogna colpire delle superfici lontane e striminzite. E le telecamere? Be, a volte infastidiscono... ma in quanti giochi le telecamere sono perfette?

ARMI IMPROPRIE PER ROBOT DISOBBEDIENTI

Rocket può utilizzare svariati veicoli. Ecco i loro nomi e caratteristiche: nel primo mondo, c'è la Dunedog, una macinino molto veloce e facile da usare, con cui dovete superare diverse sfide a tempo e non. Successivamente, in un altro livello, è possibile pilotare un delfino attraverso il fiume. Si tratta di uno dei veicoli meno facili da pilotare. Lo ShagFlier, è il mitico tappeto volante, da guidare praticamente come una macchina. E ancora, la BeamLift, un macchinozzo tozzo a tre ruote con cui si possono sollevare casse e tutto ciò che volete. Ma il più spassoso è l'HoverSplat, il coloratore, un aggeggio a tre ruote con cui è possibile colorare pressochè ogni parete o oggetto che capita a tiro. Ma ci sono ancora due ingegnosi mezzi di trasporto con cui trastullarsi: la GilderBike e lo SpiderRider, una specie di nave a forma di ragno, molto veloce, con cui poter navigare su acque velenose al contatto delle quali Rocket rischia di schiattare.


Ed ecco il mirino dell'HoverSplat, mirate la pecora e... fuoco, anzi, colore!



Tinker, l'avido e insulso "amico" di Rocket. Tzé!


Rocket mantiene una bomba a mezz'aria grazie al suo particolare raggio.



SHADOW MAN

PRODUTTORE	**ACCLAIM**
SVILUPPATORE	**IGUANA**
GENERE	**AVVENTURA**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**EUROPEA**
SITO WEB	**www.acclaim.com**

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8.5
+ Atmosfera da urlo
+ Controllo del personaggio ottimale

LONGEVITA' 8
+ Lunghissimo e non lineare
- Difficilmente lo rigiocherete

GRAFICA 7.5
+ Ma è comunque un bel vedere
- Non sfrutta la potenza del DC

SONORO 8.5
+ Musiche d'atmosfera
+ Sonoro da pelle d'oca



Lo scontro a fuoco all'interno del carcere è degno del miglior pulp-movie.

Shadowman è un prodotto curato sotto ogni aspetto, che fa dell'ambientazione e della trama le sue armi principali. Ma oltre ad un eccellente background c'è un titolo validissimo, intrigante, soprattutto divertente, cosa che non guasta affatto. La difficoltà è calibrata con giudizio, tanto che non ci si trova mai bloccati a causa di un enigma troppo ostico o un nemico imbattibile, grazie anche alla non linearità della avventura. E così il gioco scorre piacevolmente, fornendo al giocatore stimoli sempre nuovi per proseguire. Graficamente non spreme il Dreamcast al meglio, ma è davvero un difetto così grande?

Nonostante il Dreamcast sia disponibile solo da pochi mesi sul mercato europeo e italiano, la qualità media del software si è rivelata finora assolutamente soddisfacente, tanto da confermare anche nel vecchio continente il buon successo di vendite riscontrato in Giappone e ancor di più in America. Il motivo che sta alla base di una così ampia rosa di buoni titoli è essenzialmente da ricercare nella provenienza di questi prodotti: una consistente fetta risulta infatti essere costituita da conversioni, vuoi da coin-op, piuttosto che da altre console, di nomi di richiamo o in generale di giochi che abbiano riscontrato un grande successo nelle loro precedenti incarnazioni.

L'UOMO OMBRA

Ed è proprio a questo gruppo in continua espansione che appartiene *Shadowman*, essendo il titolo in questione già passato attraverso i chip di PC, Nintendo 64 e PlayStation. Essenzialmente si tratta di un'avventura 3D, genere particolarmente gettonato negli ultimi tempi, tratta dal fumetto omonimo edito dalla divisione "comics" della Acclaim.
Il protagonista è tale Mike Le Roi, un uomo dal passato tutt'altro che limpido, in possesso della non comune capacità di passare a piacimento dal mondo dei vivi a quello dei morti e viceversa. Il suo compito è tanto banale quanto arduo: salvare il mondo dal male, in questo caso rappresentato da 5 serial killer (tra i quali Jack lo squartatore) e dal loro leader, tale Legione. Contemporaneamente cercherà di far luce sulla dolorosa morte del fratello minore Luke, sulla quale pesano parecchie ombre (tanto per restare in tema). Per fortuna col proseguire del gioco è possibile venire in possesso di armi e oggetti di vario genere, oltre a godere dell'aiuto di pochi amici. Tra questi si trova Agnetta, la sacerdotessa voodoo che ha conferito a Mike la capacità di diventare Shadowman e Jaunty, il suo



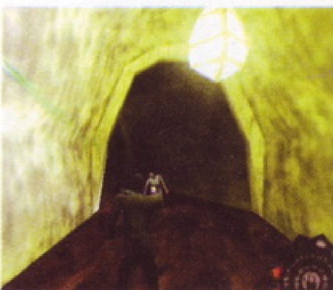
Le texture sono di ottima qualità, così come l'utilizzo di luci e ombre.

Più di una volta si prova un reale fastidio nell'attraversare determinate locazioni, nell'assistere a certi spettacoli presenti solo nei migliori libri dell'orrore. O negli incubi. Certo, perché la cosa che più si avvicina al mondo di *Shadowman* è proprio un incubo, in bilico tra realtà e fantasia



Shadowman contro una povera anima dispersa nel mondo dei morti, bastano pochi colpi per mettere a tacere le sue grida strazianti. Atmosfera da urlo, nel senso letterale del termine.

assistente nell'aldilà vittima di un rituale che lo ha condannato ad assumere l'aspetto di un serpente. Questa premessa sulla storia che sta alla base del titolo creato da Iguana è doverosa proprio perché in grado di mettere in luce uno degli aspetti meglio riusciti del gioco: l'ambientazione. Voodoo, magia nera, omicidi, vita, morte, dolore sono solo alcuni degli elementi che si intrecciano magistralmente nel mondo che si è chiamati ad attraversare, donando al titolo una personalità ben marcata. E ognuno di essi viene trasmesso in maniera pressochè perfetta al giocatore, tanto che più di una volta si prova un reale fastidio nell'attraversare determinate locazioni, nell'assistere a certi spettacoli presenti solo nei migliori libri dell'orrore. O negli incubi. Certo, perché la cosa che più si avvicina al mondo di *Shadowman* è proprio un incubo, in bilico tra realtà e fantasia, tanto terrificante e assurdo da poter essere concepito solo nei lati oscuri del cervello. A ostacolare la missione del protagonista ci pensano tutta una serie di nemici in linea con il resto del gioco: mostri alati, anime perdute e busti a due teste che si trascinano con le braccia, sono solo alcuni degli abitanti del deadside.
Il personaggio principale è volutamente poco caratterizzato esteticamente, quasi grezzo, proprio per incentrare tutta l'attenzione sul suo aspetto psicologico, sui risvolti della sua personalità e sui sentimenti ed emozioni che prova addentrandosi nell'aldilà e scoprendo mano a mano un universo di dolore e odio. Fondamentali sono in questo caso i dialoghi, che nella versione italiana godono di una eccellente traduzione, ma di un non altrettanto soddisfacente doppiaggio, leggermente troppo accademico.



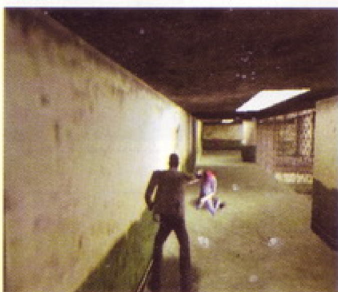
Un fiume di sangue, vi aspettavate qualcosa di diverso da Shadowman?

IL MIO AMICO RAZIEL

Parlando del gioco vero e proprio, è bene sottolineare che gli sviluppatori hanno optato per una soluzione del



Quello lì davanti è il portale d'inizio gioco nella Terra dei Morti, un lungo e insidioso cammino aspetta l'Uomo Ombra.



Un ospite della prigione non ci ha implorato abbastanza... morte sopraggiunga!

tutto simile a quella adottata in *Legacy of Kain: Soul Reaver*, ovvero non una divisione in livelli bensì un enorme mondo unico, da esplorare ripetutamente il lungo e in largo per accedere a ogni sua zona; per evitare interruzioni le varie locazioni sono caricate "on the fly", al volo, fatto questo che contribuisce non poco alla sensazione di trovarsi veramente immersi in una realtà alternativa. Detto questo non si può fare a meno di notare che, durante gli accessi al disco, si presentino brevissime ma fastidiose interruzioni nell'azione: capita ad esempio che, premendo il tasto per accucciarsi, il programma necessiti di un istante per caricare i dati relativi, realizzando quindi l'input con un attimo di ritardo. Per quanto riguarda l'aspetto puramente grafico, *Shadowman* è un titolo da prendere con le molle; avendo le radici affondate su sistemi ben al di sotto delle potenzialità del Dreamcast non sfrutta assolutamente le capacità della macchina su cui gira. I poligoni su schermo sono infatti relativamente pochi, soprattutto se confrontati con le produzioni di spicco che si avvalgono del potente hardware Sega. I miglioramenti rispetto alle altre versioni comunque ci sono e si vedono: texture più definite, discreta fluidità dell'azione (tranne che in qualche caso), effetti speciali aggiuntivi, definizione spettacolare e animazioni maggiormente curate rendono questa incarnazione sicuramente la meglio riuscita.

Certo, non aspettatevi di trovarvi di fronte a qualcosa di strabiliante... al contrario, il comparto sonoro svolge egregiamente il suo lavoro. Oltre a essere letteralmente circondati da lamenti strazianti, grida di dolore e



La schermata in cui è possibile decidere come utilizzare l'orsacchiotto, sulla destra si possono vedere le locazioni già raggiunte e in cui è possibile farsi "teletrasportare".

urla, le musiche che accompagnano l'azione si rivelano davvero azzeccate, alternandosi a momenti di silenzio altrettanto inquietanti. Ma dove *Shadowman* offre il meglio di sé è proprio nel settore giocabilità, sicuramente l'elemento più importante nel decretare il successo di un gioco. Ebbene, seguire le vicende di Mike le Roi e del suo alter ego, addentrarsi nelle ambientazioni, assistere al dipanarsi della trama e ai suoi numerosi colpi di scena rende impresa ardua l'abbandonare il pad, soprattutto dopo aver superato la prima ora di gioco, decisamente scialba e poco divertente.

Dopo essere venuti in possesso di alcuni oggetti chiave ed aver assaporato le caratteristiche principali sarà infatti possibile rendersi conto del reale valore del titolo prodotto da Acclaim. Merita sicuramente una menzione d'onore la lunghezza effettiva dell'avventura, stimata attorno alle 30 ore, decisamente al di sopra della media del genere.

Shadowman si rivela un'avventura assolutamente consigliata, dotata di spessore e carattere, adulta e ottimamente strutturata il cui unico difetto sta in una realizzazione tecnica al di sotto delle potenzialità dell'unico 128 bit attualmente in commercio.

SECONDO PARERE

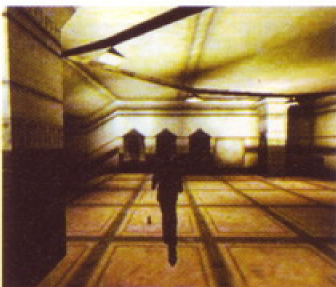
Shadowman è una delle migliori esperienze che il fanatismo da "action-adventure 3D post Tomb Raider" potesse regalarci, o quasi. L'atmosfera è palpabile, la caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni è di prim'ordine, per non parlare dei dialoghi che, seppur doppiati non nel migliore dei modi, raggiungono un livello quasi inedito per giochi di questo genere. Il coinvolgimento è più che buono, soprattutto nelle prime giornate di gioco, qualche difetto è riscontrabile in un'originalità non proprio spiccata e in un sistema di controllo a tratti migliorabile. Insomma, un buon gioco, il cui successo può forse essere pregiudicato dal fatto di essere uscito in contemporanea con *Soul Reaver* e, soprattutto, *RE Code: Veronica*.

di Mattia Ravanelli

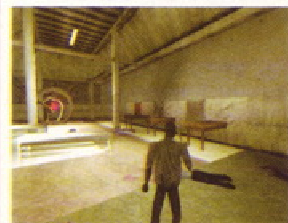
VOTO
8

ANIME PRAVE? CADEAUX? WHAT?

Il buon Shadowman sarà anche un tipo bello cattivo, ma contro orde di non morti e anime che desiderano solo farlo a pezzi un aiuto non farebbe male. Ecco allora che disseminati per il deadside si trovano dei piccoli oggetti dalla forma particolare, detti cadeux, ottenuti i quali si potrà incrementare l'energia massima del personaggio; non sarà necessario far altro che sacrificarne 100 alle divinità. Ben nascosti ci sono anche dei govi contenenti le cosiddette anime prave, fondamentali per procedere nell'avventura: i portali che sbarrano l'accesso al nostro uomo ombra sono superabili infatti solo dopo aver collezionato un certo numero di queste.



Ancora una volta, un'ottima soluzione di luci e colori, di tinte fosche ed ombre.



La grafica non è sempre all'altezza del DC, ma questo conta poco.



SUPERBIKE 2000

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	MILESTONE
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-2
SITO WEB	www.easports.com

DI LORENZO ANTONELLI kant@edmaster.it



VOTO
9

GIOCABILITA' 9
+ Curva di apprendimento graduale
+ Il sistema di controllo garantisce un ottimo feeling col mezzo

LONGEVITA' 8.5
+ Intero campionato SBK, finally con Superpole
+ Intelligenza artificiale dei piloti della CPU migliorata

GRAFICA 9
+ Siamo vicini al fotorealismo
+ Tutto scorre fluido ed omogeneo

SONORO 8
+ Ottima digitalizzazione dei motori 2/4 tempi
- Nel prequel c'era maggiore carica adrenalinica nelle musiche

L'ormai sempre più inflazionato vessillo EA, icona del marketing nel divertimento elettronico, non abbia a trarvi in inganno: *SBK 2000* è un prodotto nostrano, genuino e senza polifosfati aggiunti, nato interamente in casa Milestone. Ciò che ne è venuto fuori non può che confermare la valutazione di tutto rispetto di cui sopra. *SBK 2000* è il nuovo punto di riferimento per i simulatori di motociclismo, con veste grafica aggiornata agli standard attuali (e oltre), feeling totale dato dal versatile sistema di controllo, IA migliorata sensibilmente, piccoli e attenti ritocchi alla fisica comportamentale, il tutto esente da magagne più o meno evidenti. Milestone vince quindi con se stessa, raccoglie il piatto e noi, dal canto nostro, non possiamo che applaudire.

Marzo 1999: Milestone basisce la comunità videoludica sfornando il miglior simulatore a due ruote poligonali. La valutazione del prodotto fu proporzionale e proporzionata alla qualità del lavoro, dando vita, una volta per tutte, al definitivo punto di riferimento per i centauri virtuali. A distanza di parecchi mesi la Microprose, con il suo *Gp500*, proferì il proprio verbo nel mondo delle due ruote, riuscendo a implementare un più che dignitoso simulatore di bolidi a due tempi da gran premio. Tuttavia l'appeal che era in grado di offrire a bella mostra il colosso di *Superbike* non fu minimamente scalfito. A distanza di poco meno di un anno, come da tradizione EA, la Milestone mescola le carte e alza la posta in gioco: nasce *Superbike 2000*. Un lavoro certosino, avvolto nella bambagia di pochissime e sporadiche anteprime, reso saldo da una profonda e genuina passione per il mondo SBK, la (paradossalmente) reale chimera di migliorare quanto di precedentemente realizzato, la dura legge del franchise EA, alla cui base staziona il continuo update delle versioni prodotte (leggi: *Fifa 98,99,2000/ NHL 98,99,2000* et similia...): tutto ciò ha contribuito alla realizzazione del rilancio su se stessi: *SBK 2000*.

L'ormai sempre più inflazionato vessillo EA, icona del marketing nel divertimento elettronico, non abbia a trarvi in inganno: *SBK 2000* è un prodotto nostrano, genuino e senza polifosfati aggiunti, nato interamente in casa Milestone



Anche in Superbike 2000 esistono le stesse diverse telecamere della scorsa versione del gioco.

QUASI COME HANG-ON

Premetto che l'esaustiva visita negli studi Milestone vedeva dubbi ancestrali muoversi nella mia mente, convinta sempre più che ciò a cui sarei stato posto innanzi non sarebbe stato null'altro che un semplice e sterile upgrade (magari dal campionato '97 a quello '99) del titolo in questione. Sarà stata la "mistica" presenza di Antonio Farina, sarà stata l'aurea magica che avvolgeva i vecchi studi milanesi della Milestone (sto enfatizzando), ma mi sono dovuto ricredere una volta gioco alla mano. L'intro, adrenalinica quanto basta per immergere il giocatore profano nel mondo dei motori a quattro tempi, fa sfoggio delle ormai consuete (e familiari per i conoscenti di Foggy & Co) immagini tratte dal mondo SBK, con tanto di scodate, incidenti da brivido e belle donnine a condire il tutto. Ciò che colpisce al primo acchitto è la nuova freschezza dell'interfaccia grafica adottata nei menù: tutto appare ora più completo, pulito e razionale, sintomo di una maturata coscienza tecnica, costruita lentamente sugli allori che portò nella softco italiana il gioiellino *Superbike*. La modalità arcade è stata soppiantata (o inglobata, se volete) in una gara veloce, in grado di racchiudere lo spirito arcade (almeno nei livelli medio-bassi di difficoltà), affiancata dalla canonica gara singola e dal campionato, modalità regina e vero leit-motiv del gioco. Il numero delle moto implementate è stato notevolmente alzato, introducendo la "confusionaria" fauna dei piloti privati e relativi team. Oltre ai soliti e ben noti Fogarty, Haga, Corser, Slight, Yanagawa incontreremo gli italianissimi Maurino Lucchiari del Gattolone Racing Team, Lucio Pedercini, Doriano Romboni, Gregorio Lavilla, Jerman e Ulm passati al team Bertocchi.
Novità anche in fatto di mezzi: la vecchia e quanto mai brusca Yamaha TZR è stata sostituita dalla filante R1, nelle mani di Vittoriano Guareschi, la Suzuki si è rifatta il trucco (Alstare Factory Squad) e la casa di Noale, l'Aprilia per l'appunto, scende in pista con la bicilindrica (l'unica assieme alla Ducati 996 a beneficiare di 1000 cc) RSV 1000, forte dell'esperto Goddard. Il risultato è a dir poco impressionante e, se a ciò va aggiunto il commento adrenalinico ed esasperato del telecronista ufficiale di TMC, se ne cava fuori un'esperienza virtualmente realistica e appagante. Una felice innovazione, indebitamente dimenticata nel prequel, è la Superpole successiva alle qualifiche: un giro solo a disposizione per stabilire le posizioni di testa sulla griglia di partenza.

PILOTI AL VIA...

Il livello di difficoltà, come in precedenza, è totalmente customizzabile e determina il realismo comportamentale, nonché l'IA dei piloti della CPU. Per ciò che concerne il settaggio della moto, non sono state riscontrate sostanziali inno-



Una bella curva con relativa piega, da sottolineare la qualità delle texture e addirittura la cura delle ombre.



Chili si esibisce, glorificato da un effetto lens-flare riuscitissimo.



In alto nel piccolo cerchio si può ammirare Fogarty in tutta la sua "spiritata" essenza...



Una carrellata sul circuito di Sugo, ormai è tutto pronto.

Un netto miglioramento in fin dei conti che, lungi dall'essere un mero ritocco grafico, fa sfoggio di una cosmesi di prim'ordine, sentore di una sana e distaccata passione per il mondo delle Superbike

vazioni: abolita la regolazione della traccia del telaio (inutile alla massa), la scelta dei pignoni e i dati di telemetria, tutto è stato reso più intuitivo, pur mantenendo lo stesso grado di realismo e la stessa dinamica comportamentale. Le sospensioni hanno beneficiato di un sistema di regolazione estremamente completo, potendo ora intervenire su precarico, molla, compressione e smorzamento del rimbalzo. Un'icona sulla destra dello schermo ci aggiornerà sulla temperatura delle gomme, sulla loro usura e sui danni al motore (migliore, a nostro avviso, il vecchio sistema simildigitale). Scesi in pista, allacciato il casco, joypad alla mano *SBK 2000* colpisce per l'impatto grafico. Fotorealismo è la parola adatta per delineare il magistrale lavoro grafico presentato dagli sviluppatori. L'asfalto sembra vivo, con le scie di traiettoria consumate, i cordoli sporchi dal passaggio delle tute dei piloti, tutto è più morbido, non più "poligonoso" come accadeva in *SBK*. Il lens flare è sapientemente usato, mai in modo sfrontato, e la mappatura ambientale va a ricreare quella sensazione di realtà già provata la stagione passata sui viali alberati di Monza. Il dettaglio grafico, sia della moto sia del pilota, è a dir poco impressionante, consentendo di leggere perfettamente brand e scritte varie sulla tuta del pilota e sulle carene della moto. Gli scarichi Termignoni sono impeccabili, i dischi freno hanno le classiche pinze dorate Brembo e le ruote con cerchi a razze creano quei meravigliosi effetti in velocità.

I cockpit delle moto variano da team a team, le mani del pilota sono animate e rispondono ai comandi da noi impressi, andando ad agire sulle leve della frizione e del freno. Manca a nostro avviso l'adozione del doppio freno assegnabile a due tasti differenti, peraltro motivo di vanto di quel *GP500* di cui prima.

TRICOLORE DORATO

Tutto si muove senza esitazione alcuna, in modo fluido, con un frame rate che fa il suo lavoro in maniera egregia (almeno con un processore veloce, diciamo dai 350Mhz in su e una scheda grafica di ultima generazione). Un netto miglioramento in fin dei conti che, lungi dall'essere un mero ritocco grafico, fa sfoggio di una cosmesi di prim'ordine, sentore di una sana e distaccata passione per il mondo delle Superbike.

Possono esistere seri dubbi sulla dichiarazione dei programmatori di aver riscritto totalmente il motore fisico-dinamico di *SBK2000*. Certo è che gli incidenti sono ora vari, diversi a seconda della velocità e del tipo di impatto, le animazioni dei piloti in sella risponderanno al vero, dando la sensazione del peso del mezzo e dell'esoso numero di cavalli da domare (la Ducati ora vanta 158 cv!), ma la fisica del mezzo non sembra variata più di tanto: il fulcro della simulazione ruota attorno al rapporto tra velocità, traiettoria impostata e angolo di piega, con aspetti differenti a condire il tutto, che vanno dai cordoli, in grado di far perdere trazione alla ruota motrice, alle scodate dovute a brusche accelerate o a tardive e repentine frenate, deleterie per l'aderenza della ruota d'appoggio anteriore.

Il protocollo EAX garantisce poi quel brivido realistico, magari incollati al codino di una cupa e profonda bicilindrica Ducati a doppio scarico e sorpassati in staccata da una Yamaha R1 che strilla in fuori giri. Va segnalata anche la possibilità, elusa in passato, di disputare gare via Modem o LAN, oltre a cavo seriale e quant'altro possa contribuire alla gioia degli amanti del multiplayer. I decani delle due ruote hanno pane fresco per i loro denti, anche se la curva di apprendimento non sarà particolarmente ampia o insidiosa. La console per la gestione del replay è stata aggiornata, consentendoci di accedere a sequenze registrate ai limiti del televisivo e, se unita all'ottima digitalizzazione del rombo dei motori, differenti a seconda del mezzo in uso (4 cilindri o bicilindrico), contribuirà a creare un'esperienza di gioco davvero unica, nonché metro di paragone nuovo di zecca per i simulatori di moto prossimi a venire.





Ed eccoci sulla griglia di partenza. Oltre ad ammirare l'eccezionale aspetto grafico di Superbike 2000, sarebbe anche ora di iniziare a pensare alla gara...

SECONDO PARERE

Il primo Superbike era un gioco virtualmente perfetto, con alcune lacune che non intaccavano comunque il feeling di gioco: la sensazione di domare quei mostri da 150 cavalli. Quanto di buono realizzato non è per fortuna valso a far sedere il team nostrano sugli allori, ed è stato inteso come punto di riferimento da battere. Miglioramenti su più fronti rivelano un lavoro che va al di là della deprecabile pratica tipica dei prodotti targati EA, e non si risolvono esclusivamente in un potenziamento grafico, peraltro consistente e significativo, ma si occupano anche di aspetti più "sostanziosi" come la IA decisamente migliorata e un rinnovamento totale della fisica comportamentale, che appariva perfetta già nel primo episodio. *Superbike 2000* è un capolavoro come pochi: da comprare.

Amedeo Rabottini

VOTO
9



L'ennesimo, spettacolare, replay.



Foggy è in testa sul circuito di Monza.



FINAL FANTASY VIII

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	SQUARESOFT
GENERE	GDR
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.eidos.com

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

VOTO **6.5**

GIOCABILITA' 5
- Peggiorato il sistema di gestione dei personaggi
- La storia è noiosa e banale

LONGEVITA' 6
+ Ci metterete di certo parecchio a portare a termine il tutto
- Sempre ammesso di non stufarsi prima...

GRAFICA 9
+ Filmati animati eccezionali
+ Splendidi sfondi fissi e ambientazioni mozzafiato

SONORO 8
+ Motivi orecchiabili e gradevoli
+ Colonna sonora dell'introduzione e dei credits



L'utilizzo dei colori in FF8 è davvero superlativo.

Pur correndo il rischio di sembrare eccessivamente punitivo, non me la sento di assegnare poco più della sufficienza a *Final Fantasy VIII*. Al di là di quella che è stata una grossa delusione, infatti, resta che il voto, come giusto, deve tener conto anche e soprattutto di quanto non si può coprire con i fasti grafici e con la ricchezza programmativa. E un lavoro esteticamente impeccabile, ma privo di "anima" e contenuti, non merita né lode né infamia, ma solo il riconoscimento della pur sufficiente mediocrità.

Non si può evitare di sentirsi amareggiati di fronte all'ennesima, grande occasione gettata al vento. Con in mano il tesoro potenziale di un marchio conosciuto e apprezzato in tutto il mondo, e alle spalle un settimo capitolo di ottima fattura, i presupposti per un titolo di grande spessore c'erano sicuramente tutti. Peccato che la Square sia riuscita a perdersi nel proverbiale bicchier d'acqua, rovinando con una serie di imperdonabili leggerezze quello che, tutto sommato, sarebbe potuto anche essere un buon lavoro. Nel genere dei giochi di ruolo, la differenza fra un titolo di valore e uno semplicemente scadente si gioca in pochi determinanti fattori: trama, caratterizzazione dei personaggi, sistemi di gestione e di combattimento. *Final Fantasy VIII* non solo non brilla in nessuno di questi elementi ma, anzi, soffre drammaticamente proprio se valutato sotto questi punti di vista, confermando, purtroppo, un trend negativo che sembra coinvolgere alcune delle più recenti produzioni del colosso giapponese. Ma andiamo con calma, e vediamo di analizzare ciascun fattore separatamente.



L'ennesima ottima scelta cromatica, anche questa volta la scena è di grande impatto.

IO HO VISSUTO COSE CHE VOI ESSERI UMANI...

Potrà anche sembrare strano, ma il primo, e più importante, difetto di *Final Fantasy VIII* lo si ritrova proprio laddove sarebbe stato lecito aspettarsi un punto di forza. Le vicende, infatti, pur potendo sfruttare un background abbastanza ben congegnato e interessante, si rivelano, ora dopo ora, sempre più banali e scontate. A tratti permeate da un buonismo ipocrita che, peraltro, manca completamente da molti titoli, di ben altro spessore, prodotti della stessa casa. Per carità, non c'è nulla di male nel voler centrare l'attenzione esclusivamente sulla storia d'amore del protagonista, ma quando ogni pretesto diventa buono per tirare per le lunghe qualcosa che in pochissime ore di gioco aveva già raggiunto la sua naturale conclusione, la noia sopraggiunge inevitabile. Come ovvio, la situazione non migliora di certo se, nel tentativo di combattere la vacuità della trama, ci si ritrova a dover introdurre brutalmente il cattivone di turno (spinto, peraltro, da motivazioni di disarmante illogicità). E ciò che fa maggiore tristezza non è nemmeno il dover salvare per l'ennesima volta il mondo dalle infide grinfie di un perfidissimo nemico, quanto, piuttosto, il fatto di doverlo salvare dalle grinfie di un perfetto sconosciuto che, durante le consuete decine di ore di gioco, è intervenuto al massimo per un paio di minuti...
In generale, dopo un buon inizio si perde rapidamente il ritmo, e non sono necessarie troppe ore per rendersi conto della debolezza sconcertante di un gioco di ruolo che sembra avere davvero poco da dire.



Il fedele Ifrit mostra tutta la sua grinta!



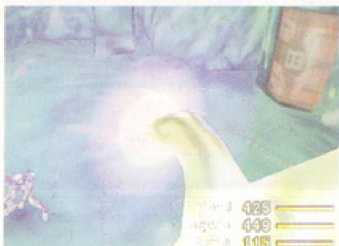
Un'analisi accurata può sempre portare a importanti risultati... uhm...

IO HO CONOSCIUTO ENTITÀ CHE VOI ESSERI UMANI...

Mentre si osserva, con un certo rammarico, come la trama soffra il paragone con il precedente capitolo della serie, viene da sperare che si siano fatti dei passi avanti almeno per risolvere quello che, a conti fatti, era stato il più vistoso difetto di *Final Fantasy VII*, cioè la caratterizzazione dei personaggi secondari. Purtroppo, anche in questo caso, le cose stanno ben diversamente da come si sarebbe potuto sperare. Tralasciando, come ovvio, il protagonista, i numerosi comprimari mancano di quello spessore essenziale per rendere il gioco vivo e avvincente. In più di un'occasione, si ha la sensazione di guardare un film nel quale Squall è al centro dell'universo, e il resto del mondo gira intorno a lui, esclusivamente in sua funzione. Problema, questo, acuito dal fatto che alcuni dei personaggi sembrano effettivamente muoversi e agire "a copione", cioè in maniera molto stereotipata e sempre simile a se stessa. In definitiva, gli eroi della situazione finiscono per assomigliare terribilmente a degli attori tipizzati

Riguardo alla gestione del gruppo e ai combattimenti, la scelta della Square è stata di semplificare abbastanza radicalmente il complesso ma intrigante sistema sviluppato nel settimo capitolo della serie


Una straordinaria prova di forza di una GF.


In basso a destra sono sempre monitorati i punti vita dei vari protagonisti.

Il primo, e più importante, difetto di *Final Fantasy VIII* lo si ritrova proprio laddove sarebbe stato lecito aspettarsi un punto di forza. Le vicende, infatti, pur potendo sfruttare un background abbastanza ben congegnato e interessante, si rivelano, ora dopo ora, sempre più banali e scontate

degni di un b-movie e, ancora una volta, ne viene a soffrire la credibilità e il fascino dell'ambientazione.

IO HO COMBATTUTO IN MANIERE CHE VOI ESSERI UMANI...

Riguardo alla gestione del gruppo e ai combattimenti, la scelta della Square è stata di semplificare abbastanza radicalmente il complesso ma intrigante sistema sviluppato nel settimo capitolo della serie. Senza dilungarsi troppo in dettagli tecnici, vale la pena di ricordare che i personaggi non possono più imparare in maniera diretta a lanciare le magie, da sempre vanto e lustro dell'intera epopea di *Final Fantasy*, ma devono letteralmente "rubarle" ai nemici che incontrano, utilizzando una speciale abilità. Inutile specificare che tramite ogni "furto" ci si può appropriare solo di un numero limitato di cariche e che, quindi, gli incantesimi sono da considerare dei veri e propri "usa & getta". Le evocazioni di *Final Fantasy VII*, invece, si sono evolute nelle Guardian Forces (GF), cioè in una sorta di compagni e guardiani permanenti capaci di potenziare i personaggi e di intervenire direttamente negli scontri (subendo anche danni, quindi...).
A conti fatti la semplificazione effettuata non è stata molto efficace e, sebbene sia possibile scegliere di gestire le GF in maniera automatica, barcamenarsi fra le varie possibilità offensive rimane, comunque, abbastanza complesso. Gli eventuali beneficiari dell'effetto positivo, quindi, non avranno poi molto di cui rallegrarsi, mentre gli esperti avranno ben più di una ragione per rimpiangere il precedente, completo e assai più gratificante sistema di gestione. Si tratta, rispetto a quanto già evidenziato, di un problema molto marginale, ma va lo stesso rimarcato che, anche in questo caso, ci troviamo di fronte a una involuzione.

IO HO CONVERTITO COSE CHE VOI ESSERI UMANI...

Per chiudere lo scenario non si può evitare di sottolineare che, puntualmente, la conversione da PlayStation a PC è stata eseguita in maniera indegna. Forse era troppo pretendere che il gioco sfruttasse fino all'osso le potenzialità delle moderne schede 3D ma, sinceramente, non riuscire a trovare significative differenze con la versione Psx (nata e concepita per funzionare su di una piattaforma inferiore sotto ogni aspetto) riesce a lasciare quantomeno l'amaro in bocca.
Ma allora non si salva nulla? Calma, calma... Non è giusto concludere dando un'idea sbagliata (e spiegazioni più diffuse si trovano nel commento): quindi è doverosa qualche puntualizzazione. Tecnicamente, la realizzazione si difende in maniera egregia. La grafica è principalmente statica, quindi al di là dei discorsi sullo sfruttamento delle risorse hardware, fa comunque una figura eccellente. Il sonoro è valido. Ripetitivo, a volte, ma comunque ben curato e orecchiabile. Insomma, per quanto l'interno lasci parecchio a desiderare, la pillola è decisamente ben indorata. Se si è preferito soffermarsi più a lungo sui problemi del gioco, quindi, non è perché non esistano aspetti positivi, ma semplicemente perché non c'è bisogno del lavoro di un recensore per mettere alla luce gli stessi (e questo in particolare nel caso di *Final Fantasy VIII*). Detto ciò, non resta che passare al commento.

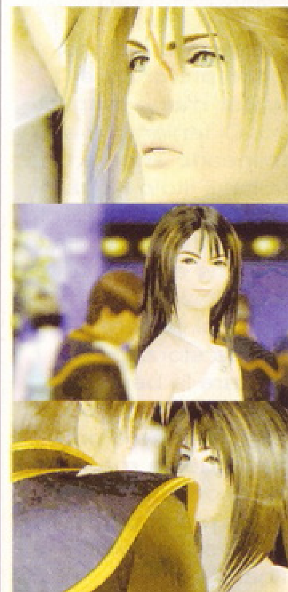


O mamma, mica saremo finiti dentro a Zelda vero?


Il dettaglio dei modelli poligonali rimane sempre buono.

CARD GAMES PER TUTTI

Merita una citazione a parte almeno la simpatica idea di inserire una sorta di gioco nel gioco. Facendo il verso alla moda abbastanza attuale dei cosiddetti Card Games (Magic su tutti), all'interno del mondo di *Final Fantasy VIII* esiste un vero e proprio gioco di carte "universale". Quasi tutti i personaggi non giocanti, infatti (indipendentemente dalla loro provenienza), non solo lo conoscono, ma possiedono anche un mazzo proprio e possono, quindi, venire sfidati a piacere. Il gioco in sé è di una semplicità disarmante, il computer si muove spesso abbastanza maluccio e il tutto alla lunga diventa tremendamente ripetitivo. Ciò non toglie, però, che il semplice fascino del collezionare l'enorme quantità di carte disponibili e quello di possedere il mazzo "più forte" finiscano per l'essere irresistibili al punto di sacrificare ore e ore al diabolico passatempo. Davvero una bella trovata!





INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.konami.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO
6.5

GIOCABILITA'	6
+ Immediatamente fruibile da chiunque	
- Spessore praticamente inesistente	
LONGEVITA'	6
+ Tanto divertente in multiplayer...	
- ...quanto noioso in singolo	
GRAFICA	7.5
+ Ottima sensazione di realismo	
+ Texture precise e dettagliate	
SONORO	6.5
+ Ottimo in numerosi aspetti	
- Ma carente in altri	



La schermata iniziale di *Track & Field 2*, siamo una rivista di "servizio" noi...

Il commento di *International Track & Field 2* può essere benissimo applicato alla totalità degli altri titoli dello stesso filone: immediato, divertente, coinvolgente ma allo stesso tempo brevissimo, poco profondo e ancor meno innovativo. Ci teniamo a sottolinearlo ancora una volta: il titolo Konami non è assolutamente un brutto gioco. Fatto sta che accusa tutte le limitazioni intrinseche del genere, senza sforzarsi di portare la benché minima novità; e in conclusione è proprio questa mancanza di originalità che pesa più di ogni altra cosa sul giudizio finale.

Potendo misurare l'effettivo sviluppo evolutivo dei singoli generi videoludici nel corso degli anni, sicuramente il filone dei multievento sportivi rasenterebbe lo zero assoluto. Incentrando da sempre l'azione sul "button-bashing", vale a dire sulla rapidissima pressione dei tasti, si è saputo comunque guadagnare una folta schiera di appassionati principalmente grazie all'ineguagliabile immediatezza, capace di catturare perfino il giocatore meno esperto. Anche l'ultimo nato in casa Konami non si discosta troppo da questa tendenza, pur vantando alcuni aspetti per lo meno apprezzabili. Ma andiamo con ordine...

Alla luce di tali fatti lo sforzo di Konami non può meritare più di una sufficienza, pur guadagnando senza grossi sforzi la palma di miglior multievento sportivo disponibile su Psx



Ed è record per il nostro atletanomato... ehr, "AAAAA". Vabbé, la gloria arriverà lo stesso.



Da notare la realizzazione dell'ombra sul terreno, davvero ottima!

TONO MUSCOLARE CARENTE

Seguito dell'omonimo titolo, uscito ormai da quasi quattro anni per la console Sony, *International Track & Field 2* spinge all'azione già dalla schermata iniziale, priva di qualsivoglia fronzolo o sovrappiù. Oltre alle opzioni si può infatti scegliere solamente se affrontare la modalità arcade piuttosto che la challenge: mentre nella prima le prestazioni nelle varie discipline sono indirizzate all'accumulo di punteggio, la seconda permette di scegliere ogni singola specialità fine a se stessa. Inserendo il proprio nome e scegliendo la nazionalità dell'atleta, non può non stupire l'assenza dell'Italia in favore di altri paesi come l'Olanda, dotati di un palmares olimpico decisamente meno consistente. Tornando alle gare disputabili, va detto che quest'ultime sono un buon numero, dodici. Alcune di queste si rivelano piuttosto inusuali, come il salto della cavallina o la gara di tuffi dal trampolino dei 3 metri, altre assolutamente classiche come i 100 metri e i 50 stile libero. E' da sottolineare il fatto che non tutte le prove presentino il medesimo livello qualitativo, tanto che spesso sono proprio quelle più originali a denotare una realizzazione meno ispirata; ciò è imputabile principalmente all'inserimento di alcune competizioni che poco si adattano alla riproduzione in un videogioco.
Sul fronte grafico il gioco si presenta, al contrario di tutto il resto, molto curato sotto ogni aspetto: pur beneficiando dell'alta (o più correttamente media) risoluzione, tutto scorre assolutamente fluido e senza evidenti problemi. A ciò si aggiungono texture ben riuscite e realistiche ma, soprattutto, movimenti degli atleti molto vicini alle controparti reali. In tale contesto fa piacere notare l'aggiunta di finezze come la panoramica iniziale della zona o ancora il riscaldamento durante la presentazione dei concorrenti a pochi secondi dalla partenza e l'esultanza degli stessi dopo una sofferta vittoria... Il tutto seguito da una telecamera virtuale che fa ampio uso di inquadrature televisive, in particolar modo nei replay, con il chiaro intento di rendere *International Track & Field 2* il più vicino possibile a una vera diretta da un qualsiasi stadio.



Le animazioni sono realizzate piuttosto bene, con movenze e dettagli decisamente realistici.

SUSSULTI DI GLORIA

Anche il sonoro cerca di raggiungere lo stesso obbiettivo, riuscendoci in realtà solo in parte; se infatti alcuni effetti sono azzeccati e assolutamente credibili, altri sembrano essere decisamente meno curati.
Fortunatamente si è deciso di non inserire alcun accompagnamento musicale, che avrebbe di certo stonato nel contesto.
Nel complesso il titolo può sicuramente fregiarsi di una realizzazione tecnica maiuscola, sicuramente la migliore che si sia vista su PlayStation in un titolo del genere. Purtroppo, come detto in apertura di recensione, la produzione Konami non si scosta dai canoni del genere,

Il risultato finale di una gara, i colori caldi di un tramonto sono un'ottima coreografia.

con pregi e difetti che questo comporta: se infatti da un lato si rivela un titolo immediatamente godibile e adatto a qualsiasi giocatore, d'altra parte una curva d'apprendimento e uno spessore così limitati si fanno sentire, in particolar modo sulla lunga distanza. Giocare da soli all'ultimo nato dei simulatori olimpici garantisce una longevità davvero ridotta, limitata solamente al poco esaltante abbattimento dei record personali. D'altra parte non si può non tenere in considerazione che il genere è nato nelle sale giochi ed è proprio lì che trova la sua migliore espressione: divertimento rapido, indolore ed efficace. Nella sua trasposizione casalinga deve però essere inquadrato in un'ottica differente, nella quale l'esperienza di gioco si protrae ben oltre i classici "5 minuti" del bar sotto casa. In tale situazione, un gioco del genere non può fare altro che puntare tutte le sue carte sulla modalità multiplayer. In questo senso *International Track & Field 2* merita tutt'altra considerazione: disponendo di qualche amico, magari di un multitap e di 4 pad, il titolo si rivela in grado di offrire ore e ore di divertimento, oltre naturalmente a qualche callo sulle dita e numerosi polsi slogati. Non c'è alcun bisogno di essere esperti nel maneggiare il controller, l'unica caratteristica richiesta è una notevole velocità nel premere i tasti, unita magari a un buon grado di sopportazione del



Il replay del salto in lungo che ha fruttato all'atleta un bel record, soddisfazioni come queste non sono da tutti i giorni.

dolore, utile specialmente in discipline come le prove ciclistiche che richiedono uno sforzo piuttosto prolungato.

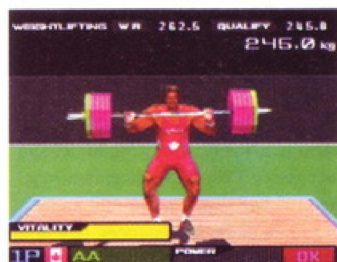
SIDNEY E' LONTANA

Tirando le somme non si può non provare un certo imbarazzo nel dover dare un voto a un prodotto del genere: il fatto che lo si giochi da soli o in multiplayer è un aspetto fondamentale da valutare al momento di un eventuale acquisto.

Vanno quindi tenuti in considerazione due presupposti fondamentali: il primo è che il giocatore medio tende a dedicare una grandissima parte del tempo totale di gioco alla modalità in singolo, il secondo è che questo *International Track & Field 2*, alla resa dei conti, non presenta particolarità sufficienti a elevarlo dalla massa di titoli simili, se si escludono alcune discipline esclusive e una cosmesi di tutto rispetto.

E per dirla tutta, la struttura di gioco sarà anche ultra-collaudata, ma al giorno d'oggi comincia a sentire il peso degli anni.

Se il progetto di un terzo episodio


Oplà, e anche questi 200 chili sono (quasi) andati.

dovesse concretizzarsi, è quindi auspicabile un radicale rinnovamento a una struttura di gioco che ha fatto la muffa.

Alla luce di tali fatti lo sforzo di Konami non può meritare più di una sufficienza, pur guadagnando senza grossi sforzi la palma di miglior multievento sportivo disponibile su Psx.

A questo punto si potrebbe aprire un interessante dibattito sul perché questo genere abbia raggiunto i giorni nostri senza grossi problemi mentre altri filoni, come i beat'em up a scorrimento, siano di fatto stati abbandonati... ma questo è un altro discorso.

RYU SULLA CAVALLINA

Come detto in sede di recensione, l'unico piccolo sforzo innovativo di Konami è stato l'introdurre alcune discipline decisamente atipiche, con risultati a dire il vero non sempre entusiasmanti. Nel salto della cavallina, il giocatore è chiamato a premere in un brevissimo tempo una serie di tasti, proprio come la tradizione dei picchiaduro insegna; nei 500m in canoa, al contrario, è necessario premere con perfetto tempismo i due tasti corrispondenti alla pagaiata destra e sinistra. Il chilometro su pista in bici è, forse, la specialità più massacrante: si tratta infatti di premere furiosamente i tasti per più di un minuto continuato, a discapito, purtroppo, delle articolazioni della mano.


Una bella competizione in canoa, se solo ci fosse il commento di Bisteccone Galeazzi...



La tensione è alta e l'atleta è ormai pronta a esibirsi al meglio (forse).

Nel complesso il titolo può sicuramente fregiarsi di una realizzazione tecnica maiuscola, sicuramente la migliore che si sia vista su PlayStation in un titolo del genere. Purtroppo la produzione Konami non si scosta dai canoni del genere, con tutti i pregi e i difetti che questo comporta


Una sinuosa forma in aria e via, verso una piscina d'acqua gelata...



TECH ROMANCER

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PICCHIADURO 3D
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 8

GIOCABILITA' 8.5
+ Immediato ma mai riduttivo
+ Incredibilmente divertente

LONGEVITA' 8
- Pochi personaggi...
+ ...letteralmente pieni di attacchi speciali

GRAFICA 6
- Utilizza in maniera scarsa le potenzialità della macchina
+ Stile grafico ben curato e particolareggiato

SONORO 8.5
+ Effetti sonori e parlato di prima qualità
+ Le musiche rendono al meglio l'atmosfera del gioco

La Capcom non è affatto nuova a giochi con protagonisti mecha pesantemente inspirati agli anime di maggiore successo. Già nel 1988, infatti, aveva lanciato sul mercato coin op *Side Arms*, uno sparatutto a scrolling multidirezionale in cui il giocatore controllava un robot trasformabile simile ai Valkyrie visti nella serie tv *Macross* (da noi la prima parte di *Robotech*, saga assemblata dal produttore americano Carl Macek unendo insieme tre serie che originariamente non avevano nulla a che fare l'una con l'altra), robot che è stato per un breve periodo di tempo un simbolo della casa produttrice nella sua versione super deformed. Più recentemente (si parla comunque di 4/5 anni fa) nelle sale giochi faceva capolino... un picchiaduro a scorrimento basato sulla scheda CPS2, in cui era possibile scegliere quattro tipi diversi di robot tra i quali il principale era il Blodia. Questo coin-op, sia in America che in Europa, non ha goduto di una distribuzione ufficiale alla stregua del suo successore *Cyberbots*, picchiaduro a incontri che si può definire il padre spirituale di *Tech Romancer*, con la differenza che stavolta alla direzione del tutto c'è il geniale Shoji Kawamori che era già stato la mente che stava dietro ad *Armored Core* della From Software.

I miglioramenti apportati non riescono a portare la grafica di *Kikaioh* alla sufficienza considerando il livello medio dei giochi per DC, tuttavia la vera forza del gioco sta nella sua giocabilità e nel suo sistema di gioco per certi versi discretamente innovativo



Esplosioni, qualcosa che in Tech Romancer non manca mai.



Due tra i tanti combattenti sono pronti a menare le mani, se non loro perlomeno i loro robottoni.

DOPO LA LEZIONE DI STORIA...

Tech Romancer, come la maggior parte dei giochi con grafica poligonale della Capcom, è nato originariamente sulla scheda coin-op System 12 e ha riscosso un notevole successo in Giappone, mentre, come al solito, è andato maluccio nel resto del mondo... anche a causa della mancanza di un'adeguata distribuzione. L'idea che sta alla base del gioco è quella di unire vari robot inventati ex novo, appartenenti ai vari rami dell'animazione robotica, ideando un bizzarro mondo, simile per certi versi all'universo parallelo dove la Bandai ha ambientato i vari *Super Robot Wars*. Protagonista assoluto sarebbe stato il Kikaioh (tradotto dal giapponese "re delle macchine"), un robot che altro non è che una trasposizione del mitico *Mazinger Z*, sia come armi sia come storia. Tra gli altri si trova il componibile *Twinzam V*, vero e proprio emulo a due sezioni del Getter Robot, il Dixen e il Rafaga, rispettivamente una sorta di Gundam e un Valkyrie, per non parlare poi di Bolom, un ammasso di pezzi di edifici, treni uniti insieme dalla maghetta Pollin!

In ogni storia, che si possa definire tale, non può mancare un mega nemico finale e a occupare questo posto è il cattivissimo Golbius, anche se, come in ogni buon crossover, prima di arrivare al suo cospetto i vari personaggi si devono pestare allegramente tra di loro per equivoci e motivi personali.

Nonostante fosse basato praticamente sull'hardware della PlayStation, *Tech Romancer* è stato annunciato prima in versione Dreamcast che per Psx. Riuscirà la Capcom a riscattarsi nel campo del 3D dopo l'orribile *Star Gladiators 2*?

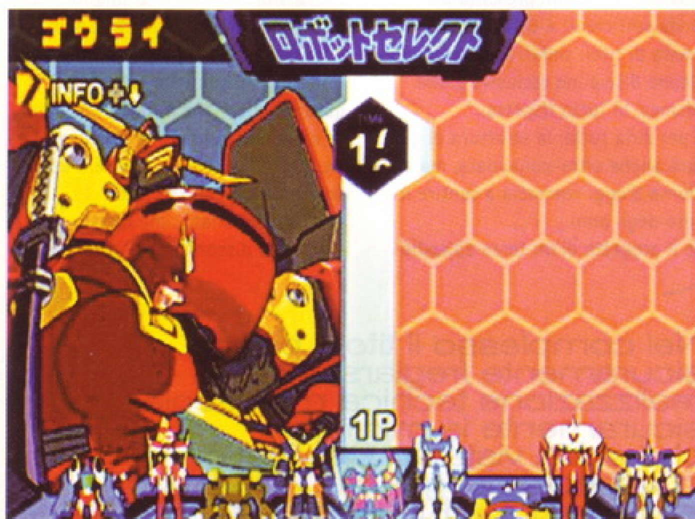
NON SEMPRE GIOCABILITÀ E GRAFICA VANNO DI PARI PASSO...

Tecnicamente parlando, la versione DC di *Tech Romancer* appare piuttosto migliorata rispetto al coin op originale, presentando una risoluzione migliore unita a effetti di luce più precisi. Il numero dei poligoni che costituiscono i vari mecha è leggermente aumentato, specialmente nel caso del Dixen, che ora vanta una geometria decisamente più complessa. Gli sfondi sono rimasti in 2D e, stranamente, in alcuni momenti appaiono piuttosto sgranati, mentre sono rimasti più o meno invariati i vari elementi di contorno come palazzi et similia. Detto per inciso, i



Una comprensibile dicitura nipponica che comunque simboleggia il furore dell'incontro.

Nonostante sia un gioco graficamente insufficiente, *Tech Romancer* può contare su un solido gameplay e su una notevole immediatezza. I personaggi selezionabili possono sembrare pochi rispetto agli standard attuali, tuttavia sono estremamente caratterizzati e ricchi di attacchi speciali. L' utilizzo di un sistema di controllo che sfrutta più che bene la terza dimensione, unito all'elevato spessore strategico rende *Tech Romancer* un titolo vincente.



La scelta iniziale è piuttosto nutrita.


Un effetto di lens flare piuttosto inutile, ma comunque gradito.


Un perfetto stile manga introduce ognuno dei robot esistenti nel gioco.

miglioramenti apportati non riescono a portare la grafica di *Tech Romancer* alla sufficienza, soprattutto considerando il livello medio dei giochi per DC. Tuttavia la vera forza del gioco sta nella sua giocabilità e nel suo sistema di gioco, per certi versi discretamente innovativo.
L'interfaccia di controllo base rinuncia al classico sistema a sei pulsanti, tipico dei giochi Capcom, a favore di uno basato su quattro comandi tra cui la parata e il salto, con un sistema di movimento che ricorda da vicino *Tobal*, quindi con la possibilità di spostarsi a 360° in un'area di gioco stavolta non delimitata da un ring. Il fatto che gli attacchi base siano due può lasciare perplessi i giocatori più esperti, ma ci si rende conto ben presto della grande varietà dei colpi performabili considerando anche che, passando all'attacco a distanza, i colpi base passano da spadate laser e altro a missili e a fucilate. Ben più corposo è il numero dei colpi speciali presenti, che hanno una gamma di usi estremamente varia come nel caso dei battle-pod del Dixen, utilizzabili non solo per colpire ma anche per deflettere i colpi avversari. Come nel caso dei personaggi di *JoJo's Venture*, in *Tech Romancer* è importantissimo conoscere a fondo i mecha selezionabili per impostare al meglio le proprie strategie. A una prima analisi superficiale si è portati a pensare che il Kikaioh sia il robot più potente, ma dopo aver padroneggiato al meglio le caratteristiche degli altri mezzi, è facile scegliere quello più adatto a supportare le proprie strategie senza troppe limitazioni, chiaro indice del buon playtesting a cui è stato sottoposto il gioco. La presenza di alcuni bonus, piazzati negli elementi di contorno distrutti, è in grado di potenziare le armi dei robot e questo aggiunge un'ulteriore dimensione strategica, basata su tattiche di superiorità basate, a loro volta, sulla raccolta dei power up. Questo comunque non rende il gioco una sorta di olimpiade alla ricerca dei bonus, come avveniva spesso in *Power Stone*, anzi, è possibile giocare a buoni livelli anche ignorando questo fattore. Esiste inoltre la possibilità di finire l'avversario con il Final Attack, quando a questi manca solo metà della barra di energia: si tratta di un attacco simile in tutto e per tutto ai colpi finali delle varie serie robotiche, che non può fare a meno di gasare anche le persone meno interessate al genere. E' bene precisare che tale elemento non compromette la giocabilità come nel caso di *Guilty Gear* per Psx, anzi, le limitazioni nel suo uso lo rendono difficile da realizzare accrescendo la soddisfazione del giocatore quando questo riesce.

SONORO E STORIE D'AUTORE

Il sonoro in *Tech Romancer*, a differenza della grafica, è davvero eccellente ed è letteralmente zeppo di parlato digitalizzato con diverse voci famose nel mondo dell'animazione robotica, come Shuichi Ikeda, voce originale del maggiore Char Aznable della serie di Gundam, che qui doppia il pilota del Gourai. Le musiche sono più che buone e rendono perfettamente l'atmosfera, mentre gli effetti sonori contribuiscono a rendere l'idea della fisicità di uno scontro tra mecha alti decine di metri. Ogni robot ha la sua propria storia e ovviamente interagisce con gli altri all'interno di un curato story mode, che, di per sé, è pieno di riferimenti a serie animate famose. Curiosamente la storia dietro al Rafaga è inspirata a *Macross 2*, dettaglio che non può che lasciare perplessi i più informati, dato che lo studio Nue di Kawamori, quando tornò a lavorare su storie basate su *Macross*, pretese che tale serie fosse disconosciuta. Le storie dei singoli personaggi aggiungono un certo spessore al gioco che, rispetto al coin-op originale, vanta anche un personaggio segreto, ovvero il Blodia di Jin di *Cyberbots* che i più avranno già visto in *Marvel VS Capcom*. Questo e altri "bonus" possono essere sbloccati giocando al sottogioco per *VMU* intitolato *Love & Rockets*, che vede come protagonista il pilota del Kikaioh Junpei alle prese con i personaggi femminili del gioco vero e proprio.

In *Tech Romancer* è importantissimo conoscere a fondo i mecha selezionabili per impostare al meglio le proprie strategie. Ad una prima analisi superficiale si è portati a pensare che il Kikaioh sia il robot più potente, ma dopo aver padroneggiato al meglio le caratteristiche degli altri mezzi, è facile scegliere quello più adatto a supportare le proprie strategie

SHOJI KAWAMORI E L'ANIMAZIONE MODERNA

Kawamori è senza ombra di dubbio uno degli autori giapponesi più impegnati e apprezzati nel mondo dell'animazione. Oltre alla saga di Macross ha contribuito a ideare l'universo narrativo di *Cowboy Bebop* (serie televisiva trasmessa anche da noi su MTV) e ha gettato le basi di opere importanti come il fantasy/robotico *Escaflowne*. Kawamori nel settore dei videogames ha lavorato anche al concept design di *Armored Core* per la From Software con la quale sta collaborando per svilupparne il sequel per PlayStation 2.


Graficamente non ci troviamo di fronte a un titolo dalle grandi pretese.


Non aspettatevi di vedere TR convertito per il mercato europeo, perlomeno non in tempi brevi.



TUROK RAGE WARS

PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	IGUANA
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.turok.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 9
+ Ottimo sistema di controllo personalizzabile a piacere
+ Gran quantità di armi e possibilità di organizzarne il proprio set

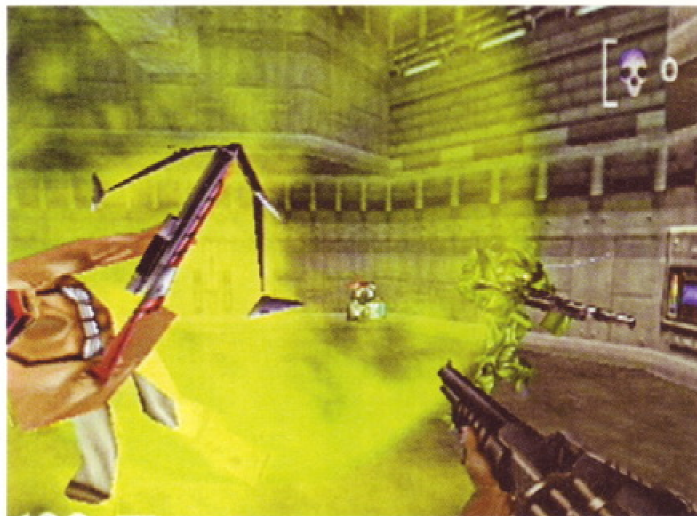
LONGEVITA' 9
+ 36 arene e 4 modalità di gioco per il multiplayer
+ Altre due modalità più la prospettiva di sbloccare i personaggi segreti per il gioco in singolo comunque penalizzato dalla scarsa AI

GRAFICA 8
+ Arene discretamente realizzate e buon uso dell'alta risoluzione
- Nebbia in val padana...

SONORO 7.5
+ Splendidi effetti sonori
- Musiche inesistenti

Turok Rage Wars è quanto di meglio si potesse fare per riportare su console l'esperienza multiplayer degli sparatutto 3D presenti su PC. Se avete a disposizione un computer dell'ultima generazione l'ultima fatica Acclaim perde un po' di senso, visto che il pur comodissimo controllo via pad non è neanche lontanamente paragonabile a quello dato da mouse e data la superiorità dei prodotti analoghi disponibili per computer. D'altra parte, vista l'inesistente concorrenza e l'ottima realizzazione, non si può che premiare quello che si è rivelato un Signor Gioco e che, se sapendo a cosa si va incontro (modalità single player pressoché inutile), non fa certamente rimpiangere i soldi spesi per l'acquisto.

Il multiplayer è sempre stato la base di un sano divertimento videoludico. Il fascino intrinseco allo sfidare un avversario umano, che sia un amico seduto sul divano, uno sconosciuto pescato su un server americano o un passante incontrato in sala giochi, è sempre stato uno fra i punti forti del passatempo più osteggiato dalle mamme italiane. Alla faccia di tutti coloro che ritengono il videogiocare un passatempo da solitari e che osteggia la socializzazione, in particolar modo negli ultimi anni il fenomeno del multiplayer è diventato una branca fondamentale di questo mercato. Soprattutto su PC si sprecano ormai i giochi multiplayer only e la recente uscita di *Quake III: Arena* e *Unreal Tournament* (per non parlare dell'attesissimo e ormai, speriamo, imminente *Team Fortress 2*) non ha fatto altro che consolidare ulteriormente la tendenza. Ovviamente anche i videogiocatori dotati di console non sfuggono alla mania delle sfide fra amici e lo testimonia il successo di titoli come *Micro Machines*, i vari picchiaduro a incontri e tonnellate di altri giochi che hanno poco senso se giocati in solitario.



Un bel po' di confusione su schermo, in Turok Rage Wars è la norma.

Un aspetto fondamentale in un gioco di questo tipo è la presenza di un buon set di armi in grado di soddisfare i palati più fini. I programmatori della Iguana hanno deciso di non deludere sotto questo punto di vista, includendo ben sedici tipi di armi dotate di fuoco secondario e primario

VENIAMO AL DUNQUE...

Quello degli sparatutto 3D è un genere che, appena la potenza di calcolo lo ha permesso, ha preso piede con una certa prepotenza nel mondo delle console. Su Nintendo 64, poi, grazie anche alle ottime prestazioni della macchina in campo tridimensionale, c'è stato un vero e proprio fiorire di esponenti del genere. Come la splendida modalità multiplayer di *Goldeneye* ha insegnato, i deathmatch per console non sono più un sogno e la Acclaim, seguendo l'esempio della id Software e della GT Interactive, ha deciso di pubblicare una versione del suo pargoletto Turok dedicata espressamente al multiplayer. Certo, come nei due blasonati titoli per PC esiste la possibilità di giocare anche contro bot controllati dalla CPU, ma serve giusto per allenarsi e per sbloccare i vari personaggi segreti, visto che il divertimento non è neanche lontanamente paragonabile a quello generato dal "fraggare" un po' di amici.



Le ambientazioni sono piuttosto riuscite e d'atmosfera, preparatevi alla battaglia...

Ovviamente, per chi non è avvezzo a questo tipo di giochi, urge una breve spiegazione di cosa differenzia tanto quest'ultima avventura del nerboruto pellerossa dalle precedenti. In pratica: sempre di sparatutto 3D si tratta. Dovrete gironzolare per delle ambientazioni tridimensionali armati di tutto punto, cercando di far fuori più gente possibile. In questo caso, però, la trama è ancora più risibile del solito dato che non esistono dei veri e propri livelli da esplorare ma semplicemente delle arene in cui massacrarsi contro nemici giunti fin lì apposta per questo. Come nel più classico dei picchiaduro a incontri, ci si deve intrattenere con uno o più avversari, cercando di ucciderlo, se possibile, più volte di quanto non riesca a fare lui con voi.
Per portare a termine la missione si hanno a disposizione tutta una serie di armi e oggettini vari sparsi per l'arena, che si rigenerano in un certo lasso di tempo.
Fondamentalmente l'essenza del deathmatch (che comunque in *Turok Rage Wars* si chiama modalità Bloodlust), e di una buona metà di questo gioco, è tutta qua.
Come nel caso dei picchiaduro a incontri, un concept all'apparenza fin



Sarà più veloce il mio lanciarazzi o il suo fucile?



Una delle tante "enormi" armi di Turok Rage Wars, distruzione in arrivo.



Il nemico là in fondo avrà vita piuttosto breve, mano al grilletto.

Come nel caso dei picchiaduro a incontri, un concept all'apparenza fin troppo semplice e banale si rivela essere una delle idee più divertenti che ci siano, proprio per il fatto che gli avversari non sono stupide intelligenze artificiali ma nemici umani, con tutti i pregi e i difetti del caso

troppo semplice e banale si rivela essere una delle idee più divertenti che ci siano, proprio per il fatto che gli avversari non sono stupide intelligenze artificiali ma nemici umani, con tutti i pregi e i difetti del caso che possono andare dalla fallibilità, alle trovate tattiche geniali, all'imprevedibilità, alle gomitate nei fianchi e agli insulti.
Se a questo aggiungiamo la gran quantità di armi, mappe e differenti modalità di gioco ci si rende conto di quali sono le motivazioni per il bel voto che trovate da qualche parte in queste due pagine.



In un livello piuttosto sciatto stiamo letteralmente nuclearizzando un malcapitato qualsiasi.

CI SERVONO ARMI PIÙ GROSSE

Un aspetto fondamentale in un gioco di questo tipo è la presenza di un buon set di armi in grado di soddisfare i palati più fini. I programmatori della Iguana hanno deciso di non deludere sotto questo punto di vista, includendo ben sedici tipi di armi dotate di fuoco secondario e primario (spesso completamente differenti fra di loro, tanto da richiedere diversi tipi di proiettili).
Prima dell'inizio di una sessione multiplayer i vari giocatori possono decidere le cinque armi da utilizzare nella partita (ma è possibile accontentarsi di un set predefinito). Questo dona al gioco un aspetto tattico totalmente inedito nel genere e fornisce parecchia profondità al tutto, visto che difficilmente tutti i giocatori utilizzano lo stesso set di armi. Lo sparo secondario varia incredibilmente, poi, da arma ad arma, offrendo la possibilità di entrare in modalità cecchino, di sparare con più potenza, di crearsi degli scudi protettivi e così via. Le stesse armi sono di una varietà notevole, andando dai classici fucili a pompa, mitragliatori e lanciarazzi, ai ben più fantasiosi inflator (che gonfia il nemico fino a farlo esplodere) o distruggi petto (che, come spiega la "triste" traduzione italiana, infila nel corpo dell'avversario un embrione pronto a uscirne in pieno stile Alien devastando tutto al suo passaggio).
Oltre a queste armi esiste tutta una serie di oggetti e power up vari sparsi per i livelli che non aspettano altro che di essere raccolti. Le trentasei mappe sono molto varie come ambientazioni, ben realizzate e progettate. Non sono molto vaste e in generale favoriscono più l'approccio alla "spacco tutto" rispetto alla possibilità di mettere in pratica tattiche attendiste. E' una scelta di impostazione; può piacere o meno, ma è così.
Casomai vi stancaste di fraggare e basta, sono disponibili una serie di interessanti modalità alternative. A parte il Bloodlust a squadre, i programmatori hanno messo a disposizione il Frag Tag e il Capture the Flag. Mentre la seconda è la classica modalità in cui occorre recuperare una bandiera e trasportarla in una zona predefinita per fare punti, vale la pena spendere due righe sulla prima. In pratica un giocatore a caso viene trasformato in pollo (o in altri animali a seconda della mappa scelta) e, non potendo difendersi, deve limitarsi a scappare alla ricerca di una particolare piattaforma luminosa che lo farà tornare normale donando a un altro giocatore a caso l'impietosa trasformazione. La partita viene vinta da chi fa saltare per aria più volte la bestiolina di turno.
Divertentissimo.



Anche nel gioco a due l'ultima versione di Turok dà il meglio di sé, anzi...



In basso, al centro dello schermo, sono ben visibili i contatori di vita, proiettili e altro ancora.

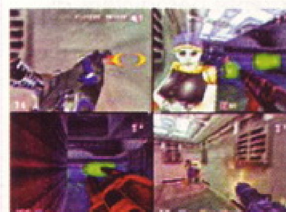
SECONDO PARERE

TRW non riesce ad offrire lo stesso divertimento di *Quake III: Arena* o *Unreal Tournament* (i due capolavori assoluti del genere disponibili su PC) per due semplici motivi: il mouse, indubbiamente preferibile allo stick analogico, e Internet (o cmq una LAN con molti PC collegati), che allarga il numero di giocatori contemporanei a ben più di quattro. Per il resto il gioco di Iguana è impeccabile sotto ogni punto di vista.
Il numero di armi, di mappe e di modalità di gioco lo rendono vario e longevo e il divertimento offerto dalle partite fa passare in secondo piano cosucce come la nebbia (che potrebbe pure piacere, da un certo punto di vista).
Veramente l'ideale per divertirsi con gli amici. Caldamente raccomandato a chiunque non abbia in casa più PC in rete.

di Mattia Ravanelli

VOTO
8.5


Un momento di gioco in quattro, l'azione furiosa non manca mai.


L'uso dei colori e la risoluzione (anche grazie all'espansione di memoria) sono ottimi.



WILD METAL

PRODUTTORE	TAKE 2
SVILUPPATORE	DMA DESIGN
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.take2games.com

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

VOTO
5

GIOCABILITA' 5.5
+ I carri armati sono maneggevoli ma...
- ... il terreno su cui marciano è tutt'altro che agevole

LONGEVITA' 5
- Lo porterete a termine solo se vi piace il genere
- A volte risulta essere frustrante

GRAFICA 4.5
- Troppo spartana per essere su un 128-bit
- Non mancano piccoli difetti grafici

SONORO 5
+ Effetti sonori sufficienti
- Non è presente alcun sottofondo durante il gioco

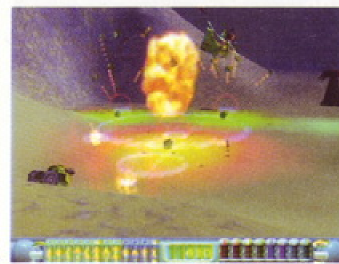

Le ambientazioni non sono particolarmente ricercate...

Nostante *Wild Metal* sia oggettivamente un titolo deludente, non si può etichettarlo come inguardabile: certo, i difetti presenti sono numerosi, ma nessuno di questi risulta essere compromettente definitivamente. Tutto questo non per scusare il gioco, che si merita fino in fondo il voto là in alto, ma solamente per invitare gli amanti delle esplorazioni a dargli almeno un'occhiata, perché non è detto che non si possa trovarlo divertente. Se invece l'esplorazione non è il vostro forte, è probabile che non degnerete di uno sguardo l'ultima fatica della DMA.

Nonostante il Dreamcast sia una console giovane, può già tranquillamente vantarsi di avere almeno un esponente di ogni genere nel suo parco giochi: da oggi questo è ancora più vivo grazie all'ultima fatica della DMA, che va a colmare una lacuna in un genere tutto sommato raro. Sostanzialmente *Wild Metal* è un gioco che fa dell'esplorazione la sua componente primaria: il giocatore deve guidare un carro armato attraverso vari livelli con il compito di raccogliere vari bussolotti colorati.

Si deve dare una bella tirata d'orecchie ai ragazzi della DMA, che hanno evidentemente preso sottogamba la realizzazione di *Wild Metal*: fin dall'inizio emergono numerose mancanze a livello concettuale


In una notte buia, un'esplosione di pixel.


Un bel susseguirsi di esplosioni, qualche emozione anche in *Wild Metal*...

C'E' MODO E MODO...

Il fatto che l'obiettivo di gioco non sia dei più accattivanti e coinvolgenti non basterebbe a stroncare il gioco, ma è con la morte nel cuore (io ci tengo ai lettori) che sono costretto a etichettare la realizzazione di *Wild Metal* come lacunosa. Per prima cosa, la grafica non è assolutamente all'altezza delle potenzialità del 128- bit della Sega, visto che le lande desolate da percorrere sono "pure" troppo desolate! Il paesaggio è tremendamente banale, con una pochezza di particolari veramente allucinante, senza contare la superficialità con cui sono state applicate le texture: sembrano pezzi di cartone incollati maldestramente l'uno con l'altro da un bambino, e la diretta conseguenza di questo fatto è che tutti i livelli sembrano uguali (ma non escludo che in realtà siano proprio gli stessi camuffati...).
Non è bello giocare con questi spigoli marroni sistemati a casaccio ovunque. Se a questo aggiungiamo la presenza di un leggero pop-up e di alcuni rallentamenti, ci si rende conto da soli di quanto sia deficitario l'aspetto grafico.
Anche il sistema di controllo non risulta essere impeccabile, nonostante siano comunque evidenti delle buone idee dei programmatori: con l'analogico si controlla il veicolo, con la croce direzionale si sceglie una delle 19 armi e con i due grilletti si fa ruotare la torretta rispetto all'asse del carro armato.
Si tratta senza dubbio di un'idea interessante, visto che permette al giocatore di sparare in una direzione diversa rispetto a quella in cui sta marciando, ma gli sviluppatori non hanno tenuto conto del fatto che in questo modo non è più possibile vedere dove si sta andando, e così risulta veramente facile finire in bocca a un nemico o cadere da uno dei numerosi dirupi del gioco. Peccato, l'intuizione era buona...


Anche il livello delle texture lascia a desiderare.

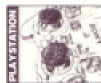
COSì PROPRIO NON VA

Purtroppo lo spazio tiranno non consente di analizzare dettagliatamente ogni aspetto del gioco, e così è preferibile fare ora un discorso più generale. Per prima cosa si deve dare una bella tirata d'orecchie ai ragazzi della DMA, che hanno evidentemente preso sottogamba la realizzazione di questo gioco: fin dall'inizio emergono numerose mancanze a livello concettuale, come a esempio uno straccio di introduzione o la presenza di due righe di testo per rendere esplicito e comprensivo lo scopo del gioco. Senza manuale il gioco perde dunque moltissimo, il che è un po' ridicolo. Senza una minima lettura delle istruzioni il giocatore si trova catapultato in un mondo ricco di texture spigolose, senza sapere bene cosa deve fare e come è finito lì... Tutte queste "sviste" a livello concettuale vengono seguite da altre a livello pratico come la gestione della telecamera, che in più di una circostanza non riesce a offrire al giocatore una visibilità sufficiente per evitare i pericoli offerti dalla strana conformazione del terreno: cadere da un precipizio significa dover ripercorrere chilometri e chilometri e chilometri, solo perché questa dannata inquadratura non aiuta affatto.



RECENSIONI





TOY STORY 2

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.activision.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 7.5
+ Divertente e facile da giocare
- Scarsa profondità del gameplay

LONGEVITA' 6.5
+ Discretamente lungo
- Un po' troppo facile

GRAFICA 6.5
+ Buon livello di dettaglio
- Motore grafico non privo di difetti

SONORO 8
+ Splendido accompagnamento musicale
+ Ottima sintesi vocale e colonna sonora in generale

PLAYSTATION

Toy Story 2 è una realizzazione discreta che propone un'ottima giocabilità e una discreta longevità Il sistema di gioco non offre sicuramente maggiore profondità rispetto alle recenti produzioni Disney Interactive, pur non sfuggendo al target prevalentemente infantile a cui la software house (anche giustamente, per carità) punta. Graficamente siamo su buoni livelli, con un motore grafico forse non impeccabile, ma che offre grande pulizia visiva e, tutto sommato, una discreta funzionalità. Il commento sonoro è semplicemente spettacolare, grazie alle splendide melodie create per il film e i filmati d'intermezzo fra un livello e l'altro sono la classica ciliegina sulla torta. Decisamente la meglio riuscita delle due versioni qui testate.

Da poco uscito nelle sale italiane (anche se quando leggerete queste righe il film sarà in programmazione ormai da tempo), *Toy Story 2* è il seguito del primo lungometraggio animato realizzato dalla Pixar sotto la produzione della Walt Disney. Chi scrive non ha ancora avuto modo di visionarlo, ma si sono fatti sentire già parecchi pareri favorevoli presumibilmente veritieri, visto e considerato il fatto che le produzioni in computer grafica (oltre al primo episodio della serie, ricordiamo anche *A Bug's Life*, il cui tie-in è recensito in questo stesso numero di J) della Disney sono fra i migliori lungometraggi in assoluto sfornati negli ultimi anni dalla casa americana. Ovviamente non poteva mancare una conversione per il mercato videoludico dell'ultimo successo animato della stagione e, come al solito, ci ritroviamo fra le mani sia la versione PlayStation, sia quella per Nintendo 64. Primo nella breve storia di J a realizzare una recensione multiformato (quale onore!) cercherò di parlare fondamentalmente della struttura di gioco nel testo principale, affidando il più possibile alle colonnine laterali le considerazioni sulla inevitabilmente differente realizzazione tecnica.

Toy Story 2 è una realizzazione discreta che propone un'ottima giocabilità e una discreta longevità. Il sistema di gioco non offre sicuramente maggiore profondità rispetto alle recenti produzioni Disney Interactive



Le strutture poligonali, pur non eclatanti, sono realizzate discretamente.

VERSO L'INFINITO E OLTRE!

Woody è stato rapito da Al, un collezionista di vecchi giocattoli, e Buzz Lightyear, l'eroe di mille avventure, non può sottrarsi all'impegno di salvare il suo nemico/amico. Questo è tutto quello che sapete sulla trama, dato che non voglio rovinare né a voi né, soprattutto, al sottoscritto la visione del film. Vi basti sapere che nel corso della ricerca per la casa di Al si ha l'occasione di incontrare numerosi ostacoli compreso l'arcinemico di Buzz: il malvagio imperatore Zurg.
Il gioco si presenta come il più classico dei giochi di piattaforme tridimensionali e, sulla falsariga di *Mario 64* e clonaglia varia, offre un mondo di gioco (in pratica il quartiere in cui vive il ragazzino padrone dei giocattoli protagonisti) composto da più livelli visitabili più di una volta. Se, infatti, sono stati lasciati alle spalle preziosi bonus che sarebbe doveroso tornare a recuperare, nulla vieta di esplorare più e più volte la stessa ambientazione. In ogni livello sono nascosti cinque gettoni speciali che è necessario trovare. Fortunatamente per portare a termine il gioco non è necessario recuperare tutti i gettoni, ma è anche vero che, mano a mano che si avanza, ne è richiesto un numero sempre maggiore per poter accedere agli stage successivi. Questo dona una certa profondità al gioco dato che, al contrario di quanto succede in *A Bug's Life* o in *Tarzan*, non è possibile limitarsi a proseguire infischiandosene dell'esplorazione dei livelli. I vari gettoni possono essere ottenuti in più modi: vincendo delle gare di corsa nella maniera più sleale possibile, sconfiggendo dei mini-boss, raccogliendo un numero variabile di monete da consegnare al porcellino salvadanaio Hamm, recuperando oggetti per conto di alcuni personaggi o semplicemente trovandoli nascosti nei luoghi più astrusi. Ogni stage contiene cinque pseudo-missioni da portare a termine per recuperare un gettone e ogni volta che se ne svolge una viene chiesto al giocatore se vuole proseguire o uscire dal livello per affrontare quello successivo (o magari ritornare in uno precedente). In tutto gli schemi sono dieci, divisi in cinque zone. Inoltre, al termine di ogni zona (e quindi ogni due stage) c'è uno scontro col boss della situazione. Niente di più semplice.
Nonostante possa vantare una profondità di gioco leggermente superiore rispetto ad altre recenti produzioni Disney Interactive, questo *Toy Story 2*



La cameretta è il livello di partenza del gioco, proprio un bell'inizio...



Anche sopravvivere in una cucina può essere un'impresa!

VOTO
5.5

GIOCABILITA'	**7.5**
+ Si lascia giocare in tutta tranquillità...	
- ... ma in effetti non è che ci sia tantissimo da fare	
LONGEVITA'	**6.5**
+ Pur non essendo cortissimo...	
- ... non presenta un livello di difficoltà tale da renderlo veramente longevo	
GRAFICA	**5**
+ Discreto livello di dettaglio	
- Motore grafico afflitto da bad clipping, rallentamenti e scarsa definizione	
SONORO	**6**
+ Le musiche e le voci sono quelle del film...	
- ... ma su cartuccia rendono poco	

NINTENDO 64

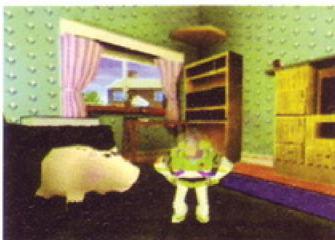
Toy Story 2 per Nintendo 64 presenta, a livello di meccanica di gioco, gli stessi pregi e difetti della versione PlayStation. Ottima giocabilità, quindi, unita però a un impianto di gioco dalla scarsa profondità (comunque maggiore rispetto a quella di un *Tarzan*) e non altissima longevità. Il vero cruccio di questa conversione è però la lacunosa realizzazione tecnica che non sfrutta minimamente le capacità dello scatolone nero della grande N. Se dal punto di vista del sonoro le colpe sono imputabili più che altro al supporto poco adatto, le pecche del motore grafico sono dovute per forza di cose allo scadente lavoro in fase di programmazione. I numerosi rallentamenti, gli enormi problemi di clipping (nemici che appaiono e scompaiono di continuo...) e in generale la scarsa fattura del tutto gravano non poco sulla valutazione finale di un gioco che rimane comunque divertente. Fateci un pensierino, ma proprio se non avete altre scelte...

tradisce comunque il suo target (non che sia necessariamente un limite) a causa del livello di difficoltà medio-basso e di una meccanica di gioco comunque molto semplice. Le varie missioni sono quasi tutte estremamente semplici da portare a termine e richiedono, nella maggior parte dei casi, più abilità manuale che applicazione di materia grigia. Inoltre, il personaggio principale ha a disposizione una discreta quantità di azioni che però prevedono scarsissime possibilità di upgrade (giusto qualche potenziamento per il laser), tant'è che non accade mai di dover tornare a visitare livelli precedenti forti di nuovi power up che ci permettono di esplorare zone che precedentemente ci erano precluse (caratteristica presente invece nei classici del genere, da *Mario 64* a *Banjo & Kazooie*). Assenze di situazioni simili sono comprensibili in una produzione dal target non particolarmente elevato, ma è innegabile che inserire tali possibilità, senza renderle necessariamente un obbligo, alza di parecchio il valore di un gioco.
Tutto questo sproloquio non toglie, ovviamente, che *Toy Story 2* sia comunque un buon titolo, divertente e discretamente longevo che, purtroppo, soffre un po' il target particolare a cui è rivolto. Una possibilità di cui tenere conto se avete figlioletti smanettoni (o se vi sentite piccoli dentro) e se avete giocato tutto il giocabile seza riuscire a saziare la vostra fame di platform.

TROVA LE DIFFERENZE

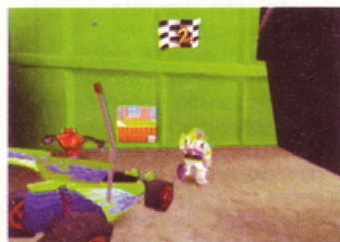
Nonostante i buoni propositi iniziali, non è possibile rimandare del tutto ai commenti una disamina delle principali mancanze dell'una o dell'altra versione se si vuole trattare della realizzazione tecnica. Il motore tridimensionale che muove il mondo di gioco non è nulla di eccezionale. Pur vantando un livello di dettaglio appena discreto e una quantità di poligoni abbastanza ridotta, mostra non pochi problemi derivati, molto probabilmente, da carenze di programmazione. Non è solo questione di potenzialità della macchina se nella versione Psx ci troviamo di fronte a deformazioni delle strutture poligonali, fenomeni di bad clipping incontrollato e sporadici rallentamenti. E questo diventa ancora più palese se si tiene conto delle realizzazioni infinitamente superiori apparse sulla PlayStation stessa e del fatto che identici problemi si presentano puntuali (anzi, i rallentamenti sono addirittura più frequenti!) su una console dotata di maggiore potenza di calcolo quale è il Nintendo 64.
Oltretutto la grafica, in generale, dà l'impressione di essere più pulita e priva di fronzoli sullo scatolotto Sony a fronte di una versione Nintendo che offre, sì, più dettaglio, ma al prezzo di un effetto finale maggiormente confusionario e appesantito da una programmazione, se possibile, ancora più scadente.
A questo va inoltre aggiunta qualche considerazione sul commento sonoro che risulta, ovviamente, superiore nell'incarnazione su supporto ottico, con una sintesi vocale decisamente superiore e con musiche (fra l'altro decisamente riuscite) prese di peso dalla pellicola, invece che semplicemente ispirate. Inoltre le capacità di storaggio del media tanto osteggiato dalla Nintendo hanno permesso ai Traveller's Tales di inserire parecchie sequenze in Full Motion Video tratte dal lungometraggio, immagini che aiutano sicuramente a calarsi nell'atmosfera tutta particolare della fiaba concepita da

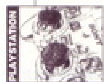
Il vero cruccio di questa conversione è però la lacunosa realizzazione tecnica che non sfrutta minimamente le capacità dello scatolone nero della grande N


Buzz incontra uno dei suoi più vecchi amici.


In giardino l'astronauta giocattolo può dimostrare tutta la sua potenza.


La definizione nella versione per Nintendo 64 è migliore.


Anche una macchinina radiocomandata potrebbe rappresentare un pericolo per un giocattolo!



SILHOUETTE MIRAGE

PRODUTTORE	WORKING DESIGNS
SVILUPPATORE	TREASURES
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.workingdesigns.com

DI CINZIA UNGARO stef@edmaster.it

VOTO 6

GIOCABILITA'	5.5
+ Intuitivo ed immediato...	
- Rovinato dall'eccessiva difficoltà	
LONGEVITA'	7
+ Vari percorsi da seguire	
- Noioso sulla lunghe distanze	
GRAFICA	6.5
+ Buone le animazioni	
- Aspetto troppo datato	
SONORO	7
+ Valida colonna sonora	
+ Simpatici gli effetti sonori	



Esplosioni a go-go!

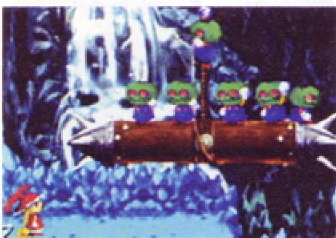
Sebbene le caratteristiche del gioco siano tali da renderlo molto appetibile, nell'adattamento per il mercato americano di questa bella produzione sono stati commessi alcuni imperdonabili errori. La giocabilità è rimasta buona grazie a una tipologia di gioco coinvolgente ed intuitiva. Ottima invece è la longevità, dal momento che ci sono ben cinque diverse strade da seguire per portare a compimento la missione, sempre che si riesca a seguirne una fino alla fine! Se siete appassionati di platform, dedicate a questo magnifico gioco un po' di tempo, ma nella versione giapponese...forse non capirete la trama, ma vi divertirete sicuramente di più.

Dopo più di un anno di attesa finalmente alla Working Designs hanno ultimato il lavoro di conversione per il mercato americano di *Silhouette Mirage*, il gioiellino della Treasure, già famosa per la singolarità e l'originalità delle loro creazioni e per essere autori di titoli come *Radiant Silvergun* o *Bangaioh* (e *Dynamite Headdy* e *Gunstar Heroes*, ecc).

Il gioco nasce da premesse semplici: il super computer Edo, che regola l'equilibrio dell'intero mondo, è impazzito e ha diviso tutta la popolazione in due fazioni, ovvero gli angelici (?) Mirage e gli oscuri Silhouette. Fra i due gruppi scoppia una guerra e l'unica speranza per riportare la pace è rappresentata dal risveglio del "Messaggero della Giustizia", Shyna Nera Shyna, l'unico guerriero in possesso delle caratteristiche di entrambe le fazioni.

GARANZIA DI STRAMBERIA

Anche se apparentemente si presenta come un semplice platform 2D, la meccanica del gioco si rivela affascinante e complessa: i Mirage possono essere feriti solo dai Silhouette e viceversa. Se, al contrario, due appartenenti alla stessa stirpe si colpiscono, al posto di quella fisica è l'energia spirituale a diminuire, cioè quella responsabile della potenza delle armi, fino al punto in cui, raggiunto lo zero, qualsiasi azione che esuli dal correre, camminare e saltare, risulta impossibile. La doppia personalità Shyna si manifesta in modo originale, rendendo vivace l'azione di gioco poiché, a seconda del lato verso cui è voltata, si rivela essere Silhouette o Mirage: di conseguenza anche gli attacchi subiscono repentine variazioni per essere in grado di ferire di volta in volta l'una o l'altra specie. Proprio in funzione di questa caratteristica, il giocatore è costretto a spostarsi di continuo a destra o a sinistra dello schermo, per eliminare i nemici che si incontrano. Il personaggio di Shyna è decisamente ben caratterizzato e ricco di risorse dato l'elevato numero di mosse speciali a sua disposizione: infatti, oltre a saltare (ben tre volte consecutive), sparare e correre, la nostra eroina può anche scivolare, avanzare accucciata, creare scudi riflettenti per respingere gli attacchi avversari, afferrare i nemici per picchiarli o lanciarli in aria. Ma anche i migliori eroi hanno bisogno di denaro e dopo aver afferrato il povero Silhouette o Mirage di turno, è possibile schiaffeggiarlo allegramente per estorcergli luccicanti monete d'oro, indispensabili per acquistare armi sempre più potenti. Bisogna però ricordare che le armi nel funzionare consumano energia spirituale in proporzione alla vostra potenza. Per concludere, Shyna dispone di due costose (relativamente all'energia spirituale che vi toglieranno) mosse speciali: una potente smart bomb, utile per togliersi dai guai quando si è circondati da nemici, e un potere in grado di invertire le sue due facce per adattarsi meglio alle varie situazioni. Tutto ciò è realizzato in una deliziosa grafica bidimensionale, dotata di buone animazioni, colori vivaci e dallo stile piuttosto originale, ma nel complesso così semplice da sembrare un buon gioco creato per una delle ormai superate console a 16-bit. In compenso la colonna sonora è ricchissima e curata, degna di un cartone animato giapponese.

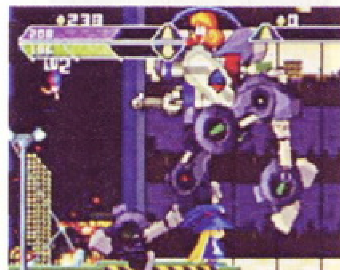


Tante piccole teste di zucca aspettano di avere la meglio sulla protagonista.

Il voto globale dato al gioco non rispecchia le vere potenzialità di *Silhouette Mirage*, che nella sua versione originale propone una difficoltà meglio calibrata e di conseguenza una giocabilità ben più elevata

SULLA VIA PER L'AMERICA

Il voto globale dato al gioco non rispecchia le vere potenzialità di *Silhouette Mirage*, che nella sua versione originale propone una difficoltà in modo migliore calibrata e di conseguenza una giocabilità ben più elevata. Le principali differenze apportate nell'adattamento sono relative alle armi aggiuntive, i cui prezzi sono lievitati anche del 400% e che "succhiano" a velocità troppo elevata l'energia spirituale del personaggio, costringendo il giocatore a centellinare i colpi e a passare troppo tempo a estorcere monete ai nemici per garantirsi un arsenale valido. Se dovessimo giudicare la versione originale del gioco quindi il voto salirebbe di ben due punti, arrivando ad un eccellente "8".



Un enorme mecha terrorizza l'eroina.



Il design dei personaggi e dei nemici è buffo e riuscitissimo. Così come l'uso dei colori.



XENA - WARRIOR PRINCESS

PRODUTTORE	TITUS
SVILUPPATORE	SAFFIRE
GENERE	PICCHIADURO 3D
GIOCATORI	4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.titusgames.com/xena

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO **5**

GIOCABILITA' 4.5
+ Sistema di controllo abbastanza comodo
- Scarsa differenziazione fra i personaggi

LONGEVITA' 5
+ Modalità di gioco in quattro
- Intelligenza artificiale scadente e livello di difficoltà basso

GRAFICA 4
+ Non male la realizzazione delle magie...
- ... ma solo quella

SONORO 6
+ Belle musiche
- Sintesi vocale ridicola



E' sempre meglio non far arrabbiare le divinità.

Non è che qua ci si diverta (non più di tanto, perlomeno) a scrivere "stroncature", ma è proprio difficile riuscire a trovare qualcosa, musiche a parte, di positivo in questa produzione. E il fatto che la concorrenza su N64 sia pressoché nulla non è sufficiente per convincerci a essere più benevoli. Neanche la classica frase "se siete appassionati del genere" si adatta a *Xena – Warrior Princess*, anche perché, diciamocelo, se siete fan dei picchiaduro il Nintendo 64 non è proprio la vostra console. A poco più del prezzo di questa cartuccia potete recuperare una Psx usata con *Tekken 3*.
Fateci un pensierino.

Nel lontano 1995 il buon Sam Raimi (uno dei più interessanti registi fra le ormai non più tanto nuove leve hollywoodiane) decise di imbarcarsi nella produzione di un serial televisivo ispirato alle avventure del leggendario semidio Hercules. I risultati, neanche disprezzabilissimi dal punto di vista della qualità, furono ottimi soprattutto a livello di pubblico tanto che, nel giro di neanche un anno, si decise di dare subito vita a uno spin-off avente come protagonista un personaggio minore della serie. "Xena-Warrior Princess" ottenne un successo pari, se non superiore (dopotutto qua si metteva in scena un sacco di pelle femminile...), a quello del "genitore": entrambe le serie proseguono tutt'oggi il loro cammino a vele spiegate.
In questi casi è inevitabile il proliferare di gadgettistica assortita e, da una decina d'anni a questa parte, del merchandising ufficiale non può che fare parte una riduzione al silicio.

SEMPRE LA STESSA STORIA...

Nella maggior parte dei casi, questo tipo di conversioni si rivela una mezza bufala realizzata con superficialità e approssimazione, giusto per sfruttare il successo del prodotto originale. Il picchiaduro di cui ci troviamo a parlare non sfugge ovviamente alla regola e, anzi, ce la mette veramente tutta per meritarsi il voto che sicuramente avete già sbirciato (a questo punto mi chiedo perché continuate a leggere, forse per puro piacere sadico). Le premesse tutto sommato non sono neanche troppo scoraggianti: un'ambientazione affascinante quale quella della mitologia greca sfruttata per un picchiaduro tridimensionale, che offre la possibilità di muoversi liberamente nell'arena di gioco e una modalità multiplayer per quattro giocatori. Quello che le premesse (o le scritte stampate sul retro della confezione) non dicono però, è che praticamente di interessante il gioco non offre altro. Il sistema di controllo è, tutto sommato, abbastanza semplice e comodo, ma non offre alcun tipo di versatilità rendendo la scelta del personaggio da controllare di natura meramente estetica. I dieci virili (si, anche le donne) guerrieri, da scegliere fra umani e divini, sono dotati praticamente tutti delle stesse, poche, mosse e cambia veramente poco se uno imbraccia una spada piuttosto che un'alabarda. Siamo ben lontani dalla varietà di stili offerta da capolavori come *Soul Calibur*. Oltretutto il livello di sfida offerto dalla deficienza artificiale è a dir poco scadente e il risultato è che l'unica fonte di longevità, l'unico appiglio per la salvezza di questo gioco, consiste nella modalità multiplayer che, come in qualsiasi altro gioco, offre un discreto divertimento (soprattutto nelle ammucchiate a quattro giocatori). D'altra parte se il gioco è scadente, anche le sfide fra amici perdono in fretta di mordente...
Prima di chiudere sembra giusto spendere qualche parola sulla realizzazione tecnica che, ovviamente, si uniforma a qualsiasi altro elemento del gioco. Graficamente siamo su livelli veramente bassi, con modelli poligonali scadenti e animazioni legnose e poco fluide. I fondali, poi, sono quanto di meno ispirato si sia mai visto sulla console di mamma Nintendo. Si fanno notare in positivo solo alcuni degli effetti speciali che entrano in gioco durante l'esecuzione delle magie. Per quanto riguarda il sonoro è giusto far notare la presenza di un accompagnamento musicale di ottima fattura (probabilmente si tratta di motivi presi di peso dal telefilm), a cui si aggiunge però una sintesi vocale ridicola che non ci permette di capire se i personaggi invece di darsele di santa ragione si stanno dedicando ad attività sicuramente più piacevoli.

Siamo ben lontani dalla varietà di stili offerta da capolavori come Soul Calibur. Oltretutto il livello di sfida offerto dalla deficienza artificiale è a dir poco scadente e il risultato è che l'unica fonte di longevità consiste nella modalità a più giocatori



Ovviamente nella modalità multiplayer è facile che si formino strane alleanze.



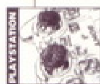
Ehm... Questo simpatico diavoletto sembra avercela con noi.



Le magie sono abbastanza spettacolari.



Non chiedetemi cosa stia facendo...



ROAD RASH JAILBREAK

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ea.com

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

Tutta la discussione sul valore di questo ennesimo capitolo di *Road Rash* si risolve nella voglia, o meno, di un fanatico della saga di comprare anche quest'ennesimo episodio, sapendo che non offre nulla di più di un ottimo e divertente aggiornamento del parco piste e moto

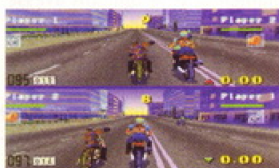
VOTO **7**

GIOCABILITA' 7.5
+ Frenetico e divertente da subito
- Sistema di controllo con minime imperfezioni

LONGEVITA' 7.5
+ Un gra numero di tracciati e modalità di gioco
- Alla lunga un po' ripetitivo

GRAFICA 7
+ Veloce e fluida
- Niente d'impressionante

SONORO 7
+ Colonna sonora heavy metal
- Alcuni suoni troppo anonimi



La modalità in split screen rimane sempre divertente, anche se a tratti confusionaria.

La giocabilità è rimasta la solita di ogni *Road Rash*: immediato, frenetico e scacciapensieri. La realizzazione tecnica è sopra la sufficienza, ma non si guadagna qualche punto verso l'eccellenza per mancanza d'impegno nella ricerca di qualche effetto o concept particolare. Tutta la discussione sul valore di questo ennesimo capitolo di *Road Rash* si risolve nella voglia, o meno, di un fanatico della saga di comprare anche quest'ennesimo episodio, sapendo che non offre nulla di più di un ottimo e divertente aggiornamento del parco piste e moto (e anche un'opzione in veste di poliziotti, non riuscitissima). Per chi non ha mai avuto occasione di provare Road Rash e sta cercando un gioco poco impegnativo, rilassante e semplice, può dare una lunga occhiata a quest'ultima produzione EA.

Sono passai ben più di otto anni dalla pubblicazione del primo capitolo di *Road Rash*, bisogna risalire fino all'era dei 16-bit (e di quello della Sega per l'esattezza) per riprendere le radici di un gioco che si è sempre comportato in discreta maniera, attraversando di soppiatto tutte le ultime "ere tecnologiche" dei videogiochi.

MANGANELLO O MAZZA FERRATA?

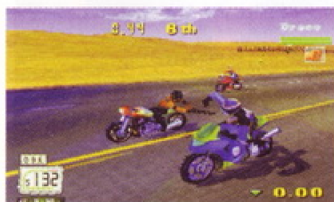
Il concetto di gioco è sempre rimasto invariato, si viaggia a cavalcioni di possenti motociclette americane, cercando di arrivare per primi alla fine dei tracciati urbani, montani o da spiaggia californiana... utilizzando tutti i mezzi messi a nostra disposizione, sia dalla natura (calci e pugni agli altri "piloti"), sia dalla provvidenza (manganelli, catene, mazze ferrate...).
Il primo capitolo di *Road Rash* riscosse un buon successo, meno il secondo e il terzo appuntamento (sempre per Megadrive); la serie ha trovato nuova linfa vitale grazie alla versione pubblicata per il 3DO nel lontano '94: in quell'occasione *Road Rash* entrava nel mondo della grafica poligonale e della velocità sostenuta. *Road Rash 3D* risale al '98, per PlayStation, e questo *Jailbreak* è tra noi da poche settimane. Si può subito mettere in chiaro che *Jailbreak* non delude le aspettative, né, per questo, si rivela essere un gioco da primato nelle classifiche di vendita: alla Electronic Arts hanno sfornato quello che gli amanti di *Road Rash* si aspettavano e, forse, qualcosina in più. La modalità *Jailbreak*, sezione principale di gioco introdotta per la prima volta in questo capitolo, vede infatti il giocatore vestire i panni di un membro di una gang di pseudo banditi da strada. Sta proprio al giocatore decidere tra due bande (inizialmente) e tra uno dei tre componenti delle stesse: lo scopo è quello di supportare la liberazione di un celebre appartenente a queste poco affidabili gang. Insomma, il succo del gioco rimane quello, ma perlomeno la struttura di contorno (nuove moto che si guadagnano mano a mano che si procede e non comprandole) appare leggermente rinnovata.
L'aspetto tecnico del gioco è tutto sommato discreto: una buona fluidità, utilizzo dei colori convincente in quasi tutte le occasioni e sensazione di velocità soddisfacente.
Manca un'adeguata cura per le strutture di contorno e uno studio più approfondito dei tracciati stessi, che troppo spesso appaiono piuttosto simili, ma non è un problema di grossa rilevanza, dato che il cuore del gioco è proprio il picchiare con puntualità gli avversari, piuttosto che scorazzare a 150 km/h sulle strade di un'ipotetica metropoli americana. Come al solito bisogna stare attenti al traffico cittadino (macchine, jeep, camion sempre pronti a fare un bel frontale col povero centauro) e alla polizia (anch'essa in moto) sempre pronta ad arrestare gli illegali corridori.
Il reparto sonoro, che nelle ultime edizioni aveva giocato un ruolo di primissimo piano (ricordiamo, su tutti, la presenza dei Soundgarden e di alcune loro tracce nella versione 3DO), qui sembra leggermente ridimensionata, con una line-up di band heavy piuttosto insipide.



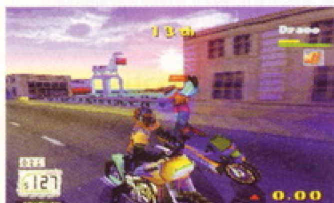
Un poliziotto cerca in tutte le maniere di fermare il nostro allegro gruppetto. Ya-huu!



Le sidecar, una delle novità del gioco, esiste una modalità di gioco appositamente pensata per due giocatori, uno guida, l'altro, nel sidecar, picchia!



L'utilizzo dei colori in *Road Rash* è davvero eccellente.



Beccati 'sta papagnona!



Un bel colpo di manganello e l'avversario non esiste più, allegria!



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.rayman2.com

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8.5
+ Divertente e coinvolgente da subito
+ Un mondo ben caratterizzato e simpatico

LONGEVITA' 7.5
+ Trovare tutti i Lum e completare ogni livello occupa del tempo
- ... non siamo però ai livelli dei migliori del genere

GRAFICA 8.5
+ Texture e costruzioni poligonali di primissima qualità
- Sensazione di "già visto" a lungo andare

SONORO 7.5
+ Simpatici motivetti di sottofondo
- ... ma sicuramente peggiori di quelli del primo episodio



Sembra Paperino, ma invece è Razorbeard, il cattivone finale di *Rayman 2*.

Rayman 2 per Dreamcast è davvero un titolo da tenere in considerazione. Se avete finito *Sonic Adventures* e raccolto tutti gli emblemi, i vostri bui pomeriggi sono finiti, *Rayman 2* rappresenta un gioco di piattaforme di eccellente fattura, capace di diventare una sfida intrigante per i giocatori più esperti, ma anche un discreto trampolino di lancio per i neo acquisti del club delle piattaforme. La realizzazione tecnica di prim'ordine e la simpatia del personaggio, oltretutto, contribuiscono a far salire le quotazioni del gioco, anche se qualche idea maggiormente innovativa non avrebbe guastato.

Continua la "conquista del mondo" di Rayman che, dopo aver letteralmente strabiliato su PC e Nintendo 64, giunge a metà tragitto con la versione per Dreamcast (in attesa di quella per PlayStation e di quella, italianissima, per Game Boy Color). Lo strano personaggio ideato dal talentuoso Ancel, per la cronaca maschio francese di anni 26, ha conosciuto gli onori della cronaca (nonché il meritato successo) nel lontano 1995, quasi in contemporanea con l'arrivo della PlayStation in Europa, ma più precisamente ha visto i natali sulla sfortunata console della Panasonic (il 3DO) e il Saturn, giungendo sulla console Sony e su PC, solo qualche mese più tardi.
Ma cronologie a parte, la storia (e la critica, e il pubblico) ha dato ragione a quello strano incrocio, metà verdura e metà super-eroe zompettante, ancora di più ha dato ragione alla straordinaria giocabilità di un titolo che è tuttora difficilmente comparabile a qualsiasi altro prodotto europeo simile, anche perché la Rare, lo sanno anche i sassi, non è di questo mondo.



Dirigere Rayman nei livelli subacquei non è propriamente un'impresa elementare...

LA PARMIGIANA A 128 BIT

La versione per Dreamcast di questo *Rayman 2* era annunciata da mesi, essendo stato presentato alla stampa fin dallo scorso ECTS. Già da allora la versione presentata faceva presupporre un decoroso risultato finale, grazie a una componente grafica di tutto rispetto e all'innegabile "carisma" di Rayman. A sei mesi esatti dalla fiera londinese, cosa è cambiato, quali sono state le conferme e quali le sorprese?
Partiamo da queste ultime, sicuramente inattese. Il mercato dei giochi di piattaforme 3D per Dreamcast è, allo stesso tempo, acerbo ma maestoso: la scarsa offerta della consolona Sega in questo campo, infatti, è controbilanciata dall'eccezionale valore di *Sonic Adventures*. Una situazione tale ha posto la Ubi Soft davanti a due diverse strade: la prima vedeva la casa francese impegnata in una conversione fedele all'originale, ma rispettosa dell'hardware Sega, l'altra offriva ai transalpini la possibilità di limare ed espandere il gioco, cercando di andare a controbattere il potere del porcospino blu. Alla luce di quanto si vede sempre più spesso in questo particolare mercato dell'intrattenimento, se la Ubi Soft avesse battuta la prima strada, nessuno avrebbe avuto nulla da ridire, tanto più se il gioco è un buon prodotto come *Rayman 2*. Va pertanto accolta nel migliore dei modi una conversione che non è solo un adattamento grossolano, ma una vera e propria opera di plasmazione del gioco, per renderlo più completo, accattivante, equilibrato e divertente.
Per chi non avesse mai avuto modo di imbattersi nell'eroe senza arti (ovvero senza braccia né gambe), un piccolo riassunto sulla situazione: *Rayman 2* è semplicemente un ottimo gioco di piattaforme tridimensionale, come ormai si confa a tutti i giochi di questo tipo. Il protagonista può saltare, correre, sparare globi di luce e "mirare" un nemico, ancora: fluttuare per pochi istanti in volo grazie ai capelli-elica, cavalcare particolari amici-nemici e sfruttare tutte le asperità dei luoghi che incontra, a suo vantaggio. La differenza principale tra *Rayman* e un qualsiasi *Sonic Adventures, Mario 64, Banjo & Kazooie* o *Donkey Kong 64*, è abbastanza lampante.
A differenza dei titoli citati, *Rayman 2* appare estremamente lineare, poco dedito ai sottogiochi o all'esplorazione. In questo senso il titolo Ubi Soft appare più come una naturale trasposizione tridimensionale dei vecchi giochi di piattaforme bidimensionali. Questa particolare caratteristica lo rende, potenzialmente, non un avversario dei suddetti *masterpiece*, ma un'alternativa.



A cavalcioni della bombetta più fetente del mondo videoludico.



Una bella sciata sull'acqua per recuperare qualche amico intrappolato nelle gabbie, quale svago migliore?

Uno degli elementi caratterizzanti del primo episodio di *Rayman* era l'ironia che permeava l'intera produzione della Ubi Soft, si tratta di un aspetto che non è stato dimenticato in questo eccellente seguito

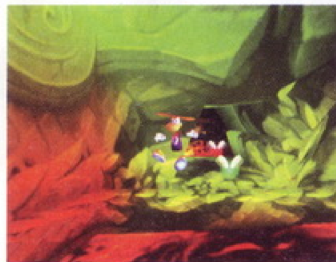
ISOLE CHE NON CI SONO

Le ambientazioni di Rayman 2 sono tra le più divertenti e ispirate che si siano viste in un gioco simile negli ultimi tempi, pur se non vanno a intaccare l'unicità delle opere di Mr. Miyamoto o di Mr.Naka (Mario e Sonic rispettivamente). A ogni modo, Rayman deve superare con successo paludi infestate, montagne di ghiaccio, caverne fetide, prati infestati da bombe con manie di protagonismo e tanto altro ancora. Nonostante la realizzazione sia sempre buona, nessun livello riesce davvero a eguagliare la "classe" mostrata dal vecchio *Rayman* bidimensionale, con il suo livello delle caverne blu, il mondo dei dolci, quello dell'arte... Tutte queste riflessioni lasciano comunque il tempo che trovano, tanto più che, se i mondi perdono qualche punto come "ispirazione", ne guadagnano a iosa come realizzazione.

Le texture sono di primissimo ordine e l'arrivo del gioco sulla console Sega gli ha sicuramente giovato enormemente al gioco: l'uso dei colori pastello, la pulizia e la nitidezza delle già citate texture, l'inesistenza di qualsiasi titubanza del motore grafico, tutti elementi che brillano di luce propria in *Rayman 2* Dreamcast Edition (il nome è invenzione nostra, non preoccupatevi).

Il sistema di controllo rimane piuttosto consueto, con tasti adibiti al salto, all'utilizzo dello sparo, al *locking* del nemico e infine per ruotare a proprio piacimento la telecamera. Parlando di telecamera, bisogna sottolineare qualche minima incertezza della stessa, anche se si può facilmente ammettere che si tratta di problemi minimi e comuni a qualsiasi titolo di questo tipo (forse solamente i "mostri sacri" si salvano dall'ingenerosa ghigliottina). Il responso "sul campo" del controllo è ottimo e allo stesso tempo la difficoltà è stata ricalibrata in questa versione per Dreamcast, facendo così risultare il gioco più facile nei livelli che erano stati criticati inizialmente per l'eccessiva difficoltà o aggiungendo elementi di difficoltà in punti topici, per far evolvere più velocemente il livello di esperienza del giocatore.

Va pertanto accolta nel migliore dei modi una conversione che non è solo un adattamento grossolano, ma una vera e propria opera di plasmazione del gioco, per renderlo più completo, accattivante, equilibrato e divertente



I Lum verdi, vicino a Rayman, salvano la posizione dell'eroe. Se si muore, si ricomincia da quel punto.



L'utilizzo dei colori accesi e tipicamente cartoonosi è una prerogativa di Rayman.

TORTE IN FACCIA

Uno degli elementi caratterizzanti del primo episodio di Rayman era l'ironia che permeava l'intera produzione della Ubi Soft: si tratta di un aspetto che non è stato dimenticato in questo eccellente seguito.

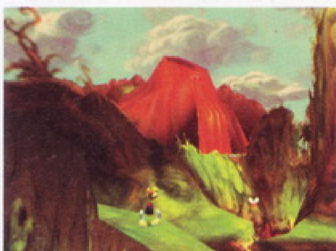
L'Uomo Raggio ha a che fare con bombe che si improvvisano superbi destrieri con manie di protagonismo, o insetti dallo sguardo ammaliante, per non parlare dei divertentissimi Teens, un popolo di autentici cabarettisti.

Tirando le somme, *Rayman 2* per Dreamcast giunge con il più grande dei benvenuti, andando a ricoprire il ruolo di buona spalla per l'eccellente *Sonic Adventures*.

Nonostante, però, l'ottima realizzazione tecnica, il divertimento assicurato, il discreto sistema di controllo e la generale caratterizzazione di ogni personaggio, *Rayman 2* appare, strutturalmente, leggermente più "indietro" rispetto ai nuovi capisaldi del genere, per una linearità forse troppo marcata. Si può trattare, a ogni modo, di un sistema di gioco più adatto a particolari giocatori che potrebbero non aver apprezzato l'evoluzione tridimensionale di questo genere.



Quando la melanzana va, laaaascialaaa andaaareee...



Non è un dipinto, ma poco ci manca!

RICCHI PREMI PER GLI INVITATI!



Ma quali sono le più importanti novità introdotte in questa particolare versione di *Rayman 2*? Andiamo a vederle velocemente. Oltre a qualche innovazione grafica (che rende il paesaggio di alcuni livelli più ricco e, allo stesso tempo, palpitante di vita) e ad alcune aggiustatine alle strutture dei livelli, il vero punto forte è la creazione del villaggio dei Globox, a cui è possibile accedere dopo aver recuperato l'abilità per appendersi agli anelli. Dal villaggio dei Globox, previa raccolta di particolari oggetti magici, è possibile partire per tre nuovi mondi, che fungono più da livelli bonus che altro, ma che sono comunque realizzati discretamente e rappresentano comunque un surplus rispetto alla versione originale. La modalità multiplayer per quattro giocatori (una sorta di veloce action-puzzle game con labirinti e muri tutti da scoprire) è anch'essa legata ai tre mondi presenti nel villaggio dei Globox.



I Teens, i più geniali e strampalati consiglieri in cui Rayman si potesse imbattere.



MOBIL I RALLY CHAMPIONSHIP

PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	HOTGEN STUDIOS
GENERE	SIMULAZIONE RALLYSTICA
GIOCATORI	2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ea.com

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

In un mondo dove teorie e leggi della fisica vengono costantemente messe in discussione, avremo disponibili la bellezza di 21 auto(!) con le quali effettuare le varie peripezie: preparatevi a domare belve da oltre 300cv...

VOTO **7**

GIOCABILITA' 6
+ Una sfida comunque divertente e coinvolgente
+ Modello fisico non troppo realistico e split screen lento

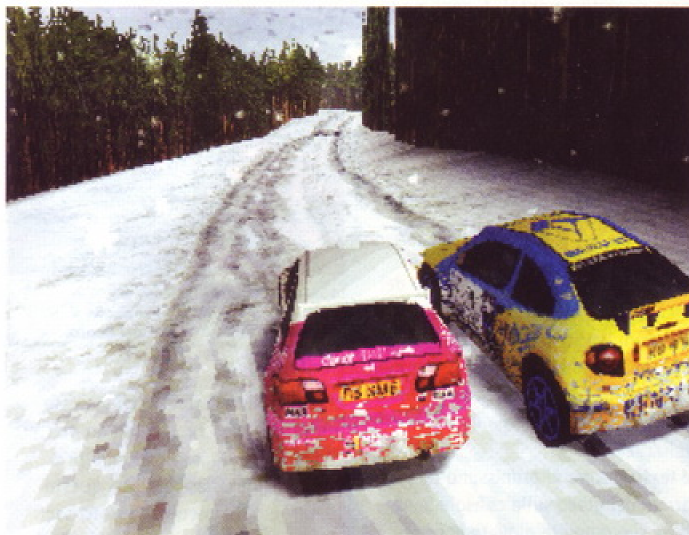
LONGEVITA' 7.5
+ 36 circuiti su cui cimentarsi
- Manca una modalità di allenamento vera e propria

GRAFICA 8
+ Le macchine sono molto belle e riprodotte ad arte
+ I paesaggi sono vari e molto realistici

SONORO 6
- Il rombo del motore poco entusiasmante
- Effetti sonori nella media

Siamo rimasti un po' con l'amaro in bocca giocando a *Mobil 1 Rally Championship*, un titolo dalle indubbie qualità grafiche ma con qualche limitazione a livello simulativo. I percorsi sono molto belli e vari, sono molto lunghi e vi impegneranno per molto tempo. Purtroppo, la profondità di guida espressa dal prodotto della EA non è allo stesso livello del primo *Colin McRae Rally*, il vero dominatore in questo campo. Se consideriamo che l'imminente seguito dovrebbe uscire a breve, potete trarre da soli le giuste conclusioni. E' un vero peccato che questa cosmesi grafica di sicuro impatto sia stata sprecata in virtù di un modello di guida assolutamente poco realistico e impreciso. Dopo aver sbollito la nostra parziale delusione, possiamo ritenere complessivamente *Mobil 1 Rally Championship* un titolo discreto, dalle potenzialità inespresse.

Per giocare a una simulazione di rally su PlayStation, ormai, c'è solo l'imbarazzo della scelta: tra i vari *Colin McRae*, *V-Rally* e compagnia bella, l'utente fedele alla console di mamma Sony ha di che sbizzarrirsi. Infatti, a rinforzare il già affollato panorama rallystico ci ha pensato l'attiva Electronic Arts che si è accaparrata i diritti di *Mobil 1Rally Championship*, conversione per Psx di un recente successo PC targato Europress. Dopo il buon successo di critica di *Rally Championship* per PC (recensito sul primo numero di J), è logico attendersi molto da questa conversione in attesa del "tornado" *Colin McRae Rally 2* che dovrebbe ridefinire, ancora una volta, le simulazioni di rally sia per Psx sia per PC. Comunque, non aspettatevi innovazioni o grossi stravolgimenti in *Mobil 1Rally Championship*: ci troviamo di fronte al classico titolo di rally con una buona grafica, diverse modalità di gioco e alcune pecche sul fronte giocabilità... Per quanto riguarda le modalità si segnala l'assenza di un'opzione che permetta di effettuare un po' di sana pratica per prendere confidenza con il comportamento, decisamente scorbutico, delle vetture. Ok, i programmatori hanno inserito una modalità di time trial, ma un corso di ripetizione intensivo con un maestro del calibro di Tommy Makinen sarebbe stato più utile.
Comunque, se volete buttarvi a capofitto su una pista sterrata, selezionate senza esitazione la modalità arcade: potrete proseguire nel gioco tranquillamente, gli unici vostri avversari saranno il cronometro e gli avversari. Al contrario, nella modalità campionato, occorre sfidare tutti gli altri avversari sempre contro il tempo, che stabilisce la graduatoria della classifica. L'aspetto migliore di tutto questo è che ci si ritrova a guidare su diversi fondi stradali, su terreni fangosi, su sentieri di montagna, su sterrati o sul ghiaccio, ma se pensate di adattare il vostro stile di guida in base alla tipologia e alla morfologia del percorso, vi sbagliate di grosso: la macchina reagisce sempre nello stesso modo... Purtroppo, la scelta per assettare la propria vettura è ridotta al lumicino: potrete modificare la sensibilità dello sterzo, la ripartizione della frenata, la taratura delle sospensioni e il tipo di trasmissione, che si riduce alla scelta del cambio automatico o manuale. *Mobil 1 Rally Championship* riesce a raggranellare una sufficienza risicata in questo ambito: certo che l'assenza della pressione delle gomme, basilare quando si affrontano strade ghiacciate, e di altri parametri fanno perdere un certo quantitativo di realismo al gioco.
Una volta convinti di giocare a un rally di chiara ispirazione arcade, allora, con



L'aspetto grafico di RC è di prima qualità, anche gli agenti atmosferici sono presenti nella loro migliore veste.



Ma staremo andando nella direzione giusta?



Uno dei tanti artwork inerenti al gioco.



Una discesa di sicuro effetto nel bel mezzo di una nevicata coi fiocchi (ehr!).



Le carrozzerie delle vetture si sporcano progressivamente con l'avanzare della gara.

l'anima in pace si può cominciare a provarlo.

NON VEDO UNA CICCA...

Graficamente, *M1RC* non ha nulla da invidiare (almeno nella modalità singolo giocatore) ai più blasonati concorrenti: il lavoro di ricostruzione dei circuiti del campionato britannico Mobil 1 è notevole, così come il numero dei tracciati proposti (ben 36!). Durante il peregrinare per le campagne inglesi, spesso ci si imbatte in fantomatiche scorciatoie e in pericolosissime staccionate, oltre ad alberi che finiscono, casualmente, frequentemente vicino al cofano della macchina (che fortuna...). Il consiglio più ovvio è quello di utilizzare queste scorciatoie che riescono a far guadagnare preziosi secondi sugli agguerriti avversari. Comunque, è necessario ribadirlo ancora una volta, si rimane favorevolmente colpiti dal lavoro fatto dalla Hotgen Studios nel riprodurre sul video tutte le ambientazioni: il team ha dimostrato di aver prestato attenzione anche nel ricreare le diverse condizioni climatiche e i giochi luce/ombra su questi tracciati.

VOGLIO UNA SKODA SPECIAL 50

In un mondo dove teorie e leggi della fisica vengono costantemente messe in discussione, avremo disponibili la bellezza di 21 auto(!) con le quali effettuare le varie peripezie: preparatevi a domare belve da oltre 300cv...
Le macchine presenti rappresentano al meglio il panorama rallystico mondiale: a parte l'assenza scontata della Ford Focus di McRae, è possibile scegliere tra una Nissan Micra, una Subaru Impreza, una Skoda, una Peugeot106 Rally (che caso...), una Seat Ibiza e molte altre. Tutte le vetture inserite sono suddivise in quattro classi di merito che vanno dalla categoria A5 alla A8 (...non sono autostrade!). Come avrete indovinato, il giocatore deve partire dalla classe più bassa: inizialmente è possibile trovarsi a guidare per le impervie strade di montagna con una fiammante Micra rossa! Dopo aver vinto una serie di prove si può successivamente sbloccare altre vetture e sfidare gli assi delle categorie superiori.
In definitiva, il grosso problema di *M1RC* è soprattutto a livello di giocabilità: in fondo le modalità di gioco sono sufficienti, le ambientazioni e le macchine sono perfette, quindi, cos'è che non funziona? La risposta è semplice: il modello fisico delle vetture implementato non è assolutamente realistico. Provate a controsterzare e vi renderete conto immediatamente che la vostra Skoda di fiducia, quando sbanda, si comporta come un blocco di marmo... Le auto sono troppo rigide e brusche nei cambi di direzione, indipendentemente dalle regolazioni da voi effettuate. Essendo un gioco di rally che si basa quasi esclusivamente sulle derapate/sterzate/controsterzate capirete che questo problema non è di poco conto. Un altro aspetto che non è



La modalità a due giocatori è minata da alcuni rallentamenti insostenibili.

possibile apprezzare sono gli incontri ravvicinati con alberi, sassi e staccionate: tralasciando l'energia cinetica, non si sono mai visti schianti tanto statici... Dulcis in fundo, non riesce a convincere del tutto neanche il multiplayer, ovvero il solito split screen: altri giochi hanno fatto molto meglio. In un paio di sfide infuocate con il Ravanelli, noto estimatore di *Sega Rally 2* per Dreamcast nonché rallysta videoludico di fama virtuale, non siamo rimasti colpiti favorevolmente dal frame-rate evidenziato in questa modalità: *Mobil 1 Rally Championship*, se confrontato a uno dei suoi più diretti avversari, scatta un po' più del dovuto, rallentando troppo l'azione di gioco.
Quindi, se riuscite a sopperire con la vostra bravura a questa misteriosa rigidità della macchina, se volete emulare Makinen e non il nostro Ravanelli (sigh... NdMatt), allora potete dilettarvi con i pregevoli percorsi e le ottime ambientazioni proposte da *Mobil 1 Rally Championship*. Se invece cercate qualcosa di rivoluzionario e un modello di guida più profondo, vi converrà dirigervi altrove.

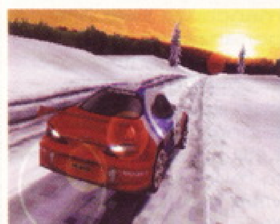
Graficamente, *M1RC* non ha nulla da invidiare (almeno nella modalità singolo giocatore) ai più blasonati concorrenti: il lavoro di ricostruzione dei circuiti del campionato britannico Mobil 1 è notevole

SECONDO PARERE

Dal punto di vista puramente estetico *Mobil 1 Rally Championship* è senza dubbio alcuno ineccepibile, con scenari e auto riprodotte con grande cura di dettagli. Il sonoro dei motori è più che discreto contrariamente agli altri effetti sonori come le gomme sul terreno che risultano piuttosto piatti. Senza dubbio il punto debole di questo gioco è il sistema di controllo, che non riesce a soddisfare le pretese simulative del prodotto. Controllare l'auto è tutt'altro che facile e immediato ma, a mio parere, con la pratica si può supplire a questa, che rimane comunque una enorme mancanza.
Il movimento dell'auto nelle curve e nelle sbandate sembra essere molto più rigido di quanto accada in molti altri titoli. Questo comunque non riduce il realismo che crolla invece purtroppo negli incidenti, dove spesso l'auto si lascia andare a troppo coreografici capottamenti che, inoltre, non hanno ripercussione alcuna sul mezzo. Colin rimane il re, almeno sulla Playstation, ma *RC* resta comunque un valido titolo.

di Luca Cominelli

VOTO **8**



Quale emozione maggiore che guidare andando incontro a un sole al tramonto...



BATTLEZONE 2

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	PANDEMIC STUDIOS
GENERE	STRATEGICO 3D
GIOCATORI	1-6
SITO WEB	www.battlezone2.com

DI LUCA COMINELLI comi@edmaster.it

VOTO 8

GIOCABILITA' 8
+ Interfaccia facile e intuitiva
- Sistema di puntamento impreciso

LONGEVITA' 8
+ Numerose missioni e difficoltà non indifferente
- Una volta finito, lo rigiocherete?

GRAFICA 9
+ Un dettaglio veramente altissimo
- L'engine non è perfettamente ottimizzato

SONORO 8
+ Molto bello il parlato
+ Il dettaglio negli effetti sonori rende ancora più grande l'atmosfera



Le esplosioni in *Battlezone 2* sono delle vere opere d'arte.

Battlezone 2 è senza dubbio una valida scelta per chiunque ami il genere strategico pur non disprezzando gli elementi tipici degli sparatutto 3D. La trama che lega il gioco è piuttosto coinvolgente e ha soprattutto il pregio di legare abilmente tutte le missioni. Gli aspetti strategici sono altrettanto ben mescolati a quelli dell'azione pura, che purtroppo pecca di un impreciso sistema di puntamento, del quale si sente veramente la mancanza vista l'importanza rivestita dai combattimenti.
Un gran gioco dunque, capace di durare a lungo anche soprattutto grazie al supporto multiplayer che, vista la natura del titolo, è un'esperienza decisamente irrinunciabile.

Per chi non avesse avuto modo di giocare al primo *Battlezone* è bene specificare l'importanza storica di questo titolo, che per primo ha saputo unire sapientemente due generi apparentemente agli antipodi: gli strategici e gli sparatutto-3D.
Il successo di *Battlezone* fu grande e sia il pubblico sia la stampa riconobbero all'accoppiata Activision-Pandemic Studios il merito di aver creato un gioco non solo esaltante dal punto di vista del concept di gioco, ma anche ottimo per quanto riguarda la realizzazione tecnica.
Con *Battlezone 2* si riprende dunque il concetto alla base del precedente titolo e, spostando qualche anno più avanti le vicende storiche, si dona al gioco un nuovo scenario e un nuovo nemico da affrontare. Questa volta sono gli Scion la minaccia del genere umano, una stirpe aliena sconosciuta dotata di una tecnologia e di una potenza capace di conquistare l'intero pianeta Terra.

La gestione di unità e strutture è stata decisamente semplificata rispetto al precedente titolo e, una volta superate le prime missioni di apprendimento, si è già in grado di controllare abilmente ogni aspetto del gioco



Spesso è necessario scendere dal proprio mezzo per muoversi a piedi, magari per attivare strumenti come il radar satellitare dell'immagine.

C'ERA UN VOLTA IL PUNTA E CLICCA

Come nel precedente titolo, l'azione si svolge sempre in prima persona secondo le regole classiche degli sparatutto 3D.
Tramite questa visuale di gioco il giocatore accede poi agli aspetti strategici, che sono la gestione della propria base e il controllo delle unità. Proprio come nei più classici strategici in tempo reale, infatti, il giocatore deve amministrare personalmente non solo i propri mezzi, ma anche l'intera struttura della base, che ha il preciso compito di produrre unità con le quali affrontare il nemico.
La gestione di unità e strutture è stata decisamente semplificata rispetto al precedente titolo e, una volta superate le prime missioni di apprendimento, si è già in grado di controllare abilmente ogni aspetto del gioco. Attraverso i tasti funzione della propria tastiera si richiamano le unità o le strutture a essi associate e successivamente, utilizzando i tasti numerici, si impartiscono gli ordini che in quel momento possono essere effettuati, secondo un metodo simile al controllo dei "wingmen" nei simulatori di volo.
Una volta assicuratisi una solida base, capace di produrre sufficienti unità e soprattutto capace di resistere decorosamente agli inevitabili e frequenti attacchi alieni, ha finalmente luogo la battaglia che, nella maggior parte dei casi, è l'unico modo per portare a termine con successo la missione.
Controllare il proprio mezzo è semplice e intuitivo ma, purtroppo, il sistema di puntamento è decisamente impreciso, tanto che spesso si finisce abbrustoliti solo per il fatto di non essere riusciti a colpire il nemico. Si tratta indubbiamente di un grande peccato, soprattutto alla luce della spettacolarità dei combattimenti, che si rivelano sempre particolarmente emozionanti e coinvolgenti, grazie anche alla grande quantità e tipologia di armi e di mezzi.



Avete mai visto un cielo così bello sulla Terra?



Il dettaglio nella texture delle unità è altissimo, e sono visibili anche i minimi particolari.

UN ENGINE GIA' VISTO

Il motore grafico che muove *BZ2* è lo stesso utilizzato in *Heavy Gear 2* e in *Interstate '82* e, pertanto, non è certo nuovo a chi abbia avuto modo di vedere questi due titoli. Tuttavia va detto che i Pandemic Studios ne hanno saputo veramente sfruttare appieno la potenza, dando vita a scenari dalla bellezza mozzafiato, dove esplosioni e agenti atmosferici sono solo alcuni dei mirabili effetti presenti.
Purtroppo è un peccato che il motore, per quanto stupefacente possa essere, non è perfettamente ottimizzato ed è facile riscontrare cali di prestazione anche su macchine decisamente potenti. Ultimo plauso va fatto al comparto audio, altrettanto valido dal punto di vista qualitativo sia per quanto riguarda il frequente parlato sia per gli effetti sonori.



SLAVE ZERO

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	INFOGRAMES
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.infogrames.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO
5

GIOCABILITA' 5.5
+ Le idee interessanti ci sono
- Ma sono affossate da una realizzazione tecnica sotto le scarpe

LONGEVITA' 5.5
+ Piuttosto duraturo
- Ma una volta finito non c'è nessuno stimolo a rigiocarlo

GRAFICA 4
- Scadente sotto ogni aspetto
- Mortifica l'hardware Dreamcast

SONORO 4
- Effetti discreti
- Ma l'eliminazione della colonna sonora è ingiustificabile


Vediamo chi ha il cannone più grosso!

Slave Zero rappresenta, al momento, il miglior esempio di come NON si dovrebbe condurre una conversione da PC. Francamente non ci è dato di conoscere i motivi che hanno spinto Infogrames a programmare due versioni dello stesso gioco tanto diverse l'una dall'altra, fatto sta che di certo non è legato a limitazioni tecniche di Dreamcast. Per non dover chiamare in causa il "solito" *Shen Mue*, è sufficiente rispolverare uno dei primi titoli disponibili per la console Sega, vale a dire *Sonic Adventures*, per notare un vero e proprio abisso di differenza in ogni aspetto. E stiamo parlando di un gioco uscito quasi un anno e mezzo fa.

Lo stretto legame che esiste tra Dreamcast e il sistema operativo Windows CE ha fatto sì che, fin dal momento del debutto sul mercato giapponese, i porting da PC abbiano rivestito una consistente fetta dell'offerta del parco software per la console Sega; basti pensare a *Speed Devils, Incoming, Expendable, Suzuki Alstare Racing* solo per citare i più conosciuti. Fa parte di questo sempre più folto gruppo anche *Slave Zero*, edito da Infogrames; purtroppo, dopo aver testato a fondo il titolo e aver analizzato ogni suo aspetto, c'è da dire che non stupisce affatto la diffidenza generale che l'utenza ha da sempre dimostrato verso tale tipo di produzioni.

Slave Zero soffre soprattutto di una conversione davvero mal realizzata, che tarpa le ali ad un prodotto altrimenti più che discreto


Un altro colpo andato a buon fine.

GO NAGAI ZERO!

Slave Zero mette il giocatore al comando di un gigantesco robot, alto più o meno quanto un palazzo, ultima speranza di un gruppo di ribelli con il niente affatto originale scopo di porre fine al malvagio governo di turno. L'ambientazione ricalca i canoni prefissati, presa di peso dal capolavoro di Ridley Scott Blade Runner: edifici enormi, auto volanti e insegne al neon fanno da cornice alla futuristica avventura Infogrames. Per coloro i quali conoscono *Shogo*, uno sparatutto PC in prima persona che ha goduto di un buon successo di critica e pubblico qualche tempo fa, non sarà difficile ritrovare in *Slave Zero* un suo gemello in terza persona. Si tratta, infatti, principalmente di avanzare lungo livelli dal percorso prefissato ed eliminare l'ondata di mech, carri armati ed elicotteri evitando di soccombere sotto i loro colpi. A giustificare questo apparentemente inutile spreco di munizioni esistono vari obiettivi, come a esempio la distruzione dei generatori di energia della città nel primo livello. Di tanto in tanto si deve poi fare i conti con dei boss, vale a dire robot particolarmente potenti che richiedono un particolare impegno e molta attenzione prima di essere sconfitti. Tutto ciò mediante un ampio uso di strafe e salti come la tradizione di *Quake* & co. insegna. L'arsenale disponibile, pur non essendo eccessivamente ampio, gode però di una trovata piuttosto originale e appagante: proseguendo nel gioco è infatti possibile trovare varie serie di potenziamenti per le armi in possesso del robottone, capaci di trasformare, a esempio, il canonico fucile con cui si inizia la missione, in un devastante strumento di distruzione in grado di sgretolare interi palazzi senza troppa fatica. Sta di fatto che tali apprezzabili elementi di contorno non controbilanciano quella che è, a tutti gli effetti, una delle peggiori conversioni di questi ultimi tempi.



Hi-res, grafica pulita e dettagliata. E qua non ce n'è nemmeno l'ombra.

TACCHAN E KACCHAN

Evidentemente per rispettare una deadline fin troppo severa, i programmatori sono stati costretti a scendere a numerosi compromessi ma, considerando le reali capacità di Dreamcast, soprattutto dopo aver visto titoli del calibro di *Shen Mue* e apprezzato l'enorme differenza qualitativa con la


Le atmosfere futuristiche sono ben riprodotte.

IL MIO AMICO RIDLEY SCOTT



Ancor oggi, dopo svariati anni dall'uscita nelle sale americane di Blade Runner, è difficile comprendere appieno quanto il capolavoro di Ridley Scott abbia influenzato la nostra visione del futuro. Anche ridimensionando il campo d'osservazione e rivolgendo l'attenzione al solo campo dei videogiochi, sono ormai incalcolabili i titoli che, più o meno direttamente, si sono ispirati a questa pellicola. Sempre più spesso capita di imbattersi in automobili fluttuanti, palazzi tanto alti da non riuscirne a vedere la cima, città fumose perennemente avvolte dalle tenebre e insegne al neon orientaleggianti; tutto questo è in gran parte merito (o colpa) di Blade Runner e di P.K.Dick, geniale autore del libro da cui è tratto il film (*Do Androids dreams of electric sheeps?*).



In basso a sinistra si trovano i diversi indicatori delle armi.



Le esplosioni, come tutto il resto, sono davvero pessime.

versione PC, non si può facilmente sorvolare su tali e tanti difetti. Graficamente non ci siamo proprio, tanto che a un primo sguardo più di qualcuno crederà di trovarsi di fronte a una conversione per Nintendo 64: texture scialbe e poco definite, risoluzione bassa e un uso minimo degli effetti di cui è capace la console Sega sono solo alcuni delle caratteristiche negative. Ma anche ignorando questi punti a sfavore non si può non rimanere di sasso vedendo che una tale pochezza grafica è afflitta anche da un frame rate incostante, che fatica a mantenere i 30 fps anche nelle situazioni che non dovrebbero affatto pesare sul processore, vale a dire in assenza di nemici ed esplosioni su schermo. Una realizzazione tecnica così approssimata e per nulla ottimizzata in relazione alla macchina su cui gira, rappresenta un'enorme limite per un prodotto che, nel suo complesso, avrebbe potuto decisamente essere una gradita aggiunta alla libreria Dremcast.

Il fronte sonoro non ha d'altra parte goduto di un trattamento migliore: per motivi che vanno oltre l'umana comprensione è stato infatti deciso di eliminare del tutto la colonna sonora, al contrario presente su PC, che, pur non essendo da tramandare ai posteri, ben si sposava con l'azione furiosa del titolo Infogrames. Ciò che rimane sono quindi gli effetti, azzeccati e piuttosto piacevoli, ma nel complesso non sufficienti a sostenere l'intero comparto sonoro. Anche la disposizione dei controlli sul pad lascia spazio a qualche dubbio: i tasti sono utilizzati per spostarsi avanti e indietro e per effettuare lo strafe laterale, la croce direzionale per saltare e i tasti analogici dorsali per fare fuoco; specialmente nelle situazioni più movimentate ci si può trovare in imbarazzo nel tentare di effettuare i movimenti più complessi, con ripercussioni che si possono facilmente immaginare. La longevità, pur supportata da un discreto numero di livelli, è limitata dall'assenza del benché minimo extra una volta completato il gioco: niente nuove armi, niente robot speciali, nessun utilizzo della VMS oltre al salvataggio dei dati. Pochino per un titolo che, per la natura stessa del genere a cui appartiene, è destinato a non essere rigiocato una volta terminato.



Uno scontro ravvicinato, prepariamoci ad altri rallentamenti...

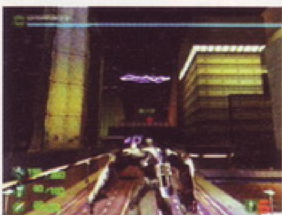
I BULLONI SONO ARRUGINITI

Il tutto ha alla fine il sapore di pura operazione commerciale, atta a sfruttare un momento in cui il genere degli sparatutto non sembra ancora aver attecchito sull' hardware Sega. In conclusione *Slave Zero* soffre soprattutto di una conversione davvero mal realizzata, che tarpa le ali a un prodotto altrimenti più che discreto; sorvolando sulla mancanza di originalità ci si troverebbe di fronte a un titolo divertente, poco impegnativo ma non per questo poco gratificante. Oltretutto il design del mech risulta molto curato e si ha l'effettiva sensazione di trovarsi a pilotare un enorme e pesantissimo gigante d'acciaio che crea crateri nel suolo al suo passaggio, semina il panico tra la popolazione, raccoglie automobili per poi scagliarle contro i nemici e rade al suolo interi palazzi. Le ambientazioni, pur denotando una leggera mancanza di poligoni e dettaglio, hanno dalla loro un fascino indiscutibile. Volendo apprezzare tutte queste caratteristiche positive si è però obbligati a rivolgersi alla versione PC; a questo punto, se la compatibilità con Windows CE serve a produrre titoli del calibro di *Slave Zero*, forse è consigliabile ai programmatori di indirizzarsi verso diversi kit di sviluppo.



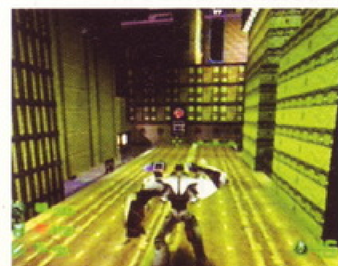


Brutta idea prendere questa strada oggi...



Quella scarica in alto non mi dà per nulla sicurezza.

Si tratta principalmente di avanzare lungo livelli dal percorso prefissato ed eliminare l'ondata di mech, carri armati ed elicotteri evitando di soccombere sotto i loro colpi



Vedo tutto verde... forse ho mangiato pesante...



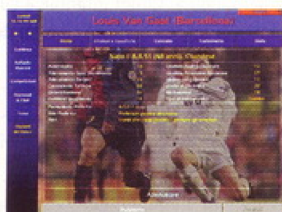
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

PRODUTTORE	**EIDOS**
SVILUPPATORE	**SPORTS INTERACTIVE**
GENERE	**MANAGERIALE SPORTIVO**
GIOCATORI	**16**
SITO WEB	**www.cm3.com**

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO 8

Se amate il calcio in tutte le sue sfaccettature, non potete mancare *Championship Manager 99/00*, la migliore espressione del calciomercato e del calcio simulato sulla faccia della terra. La nuova versione del campione d'incassi d'oltremanica è semplicemente un aggiornamento di *CM3* con qualche utile novità. Questa volta la Sports Interactive si è superata e ci ha concesso la possibilità di provare l'ebrezza del campionato americano (MLS) tra i 16 disponibili, di avere l'idolo dei tifosi e di avere un calcio-mercato ancor più realistico con intrecci e scambi degni del miglior Moggi. Per il resto il gioco non è altro che un ottimo data disk del vecchio *CM3*. I dati tecnici e la fedeltà simulativa del capolavoro dei fratelli Collyer sono fuori discussione: ogni giocatore è stato vivisezionato e implementato con una cura certosina. Quest'anno gli sviluppatori hanno aggiunto un database per gli arbitri che tiene persino conto del conteggio dei cartellini gialli e rossi... Per cercare di trionfare in *CM99/00* avrete a disposizione 40000 giocatori, 16 tra i più prestigiosi campionati del mondo con le rispettive serie minori, la Champions League nella sua ultima incarnazione, l'ultimissima Coppa del Mondo per Club e tutte le altre manifestazione previste dalla FIFA e dalla UEFA. Se volete organizzare un torneo, o qualsiasi altra cosa vi passi per la testa, grazie a *CM99/00* potrete farlo. Tra le novità implementate, le più efficaci si sono rivelate essere quelle dedicate alla compravendita dei calciatori: ora le società tendono a saccheggiare con grande voracità le giovani stelle dei campionati sudamericani, e finalmente potrete sapere perché Vieri non vuole trasferirsi alla vostra squadra... Se invece volete comprarvi un Ravanelli, attenzione a non incorrere nelle ire delle società: adesso il management commenterà positivamente e apertamente le vostre scoperte o le vostre innumerevoli vittorie.



Sono molto dettagliate anche le schede dei tecnici: date un'occhiata a Van Gaal.



Il gioco vi dà la possibilità di disputare ben 16 campionati: quello italiano presenta anche Serie A, B, C1 e C2.



Se vi state chiedendo chi sia quel El Payaso, beh è semplicemente il soprannome di Pablo Aimar...



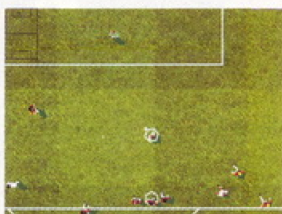
TOTAL SOCCER 2000

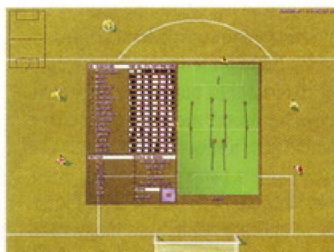
PRODUTTORE	**L'U.MULTIMEDIA**
SVILUPPATORE	**IRIDON INTERACTIVE**
GENERE	**SPORTIVO**
GIOCATORI	**2**
SITO WEB	**www.totalsoccer.com**

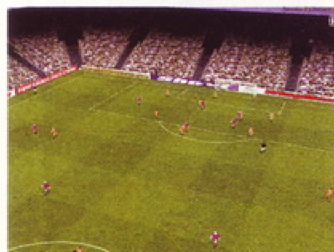
DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO 7

A volte andando in edicola si rischia di essere sommersi da una valanga di giochi per PC, alcuni obsoleti, altri con un target particolare. Questo è quello che è accaduto a noi di Joypad mentre ci recavamo nella nostra edicola di fiducia ci siamo trovati di fronte a *Total Soccer 2000* o, per gli amici di vecchia data, a un *Kick Off* in versione 2000. Non fraintendeteci: gli svedesi della Iridon Interactive, probabilmente fan del mitico Dino Dini e della sua serie calcistica che spopolava negli anni '90 sugli Amiga di mamma Commodore, hanno deciso di riesumare la struttura di gioco del leggendario *Kick Off* proponendo una versione aggiornata al nuovo millennio dell'indimenticato capolavoro dell'Anco.
Il segreto di quel gioco era la straordinaria giocabilità unita a un controllo di palla superbo che forse solo *ISS Pro* della Konami può vantare attualmente: il buon Dino ci aveva privati della famigerata palla-calamita consentendoci di scorazzare per tutto il campo spingendo la magica sfera di cuoio. In questo modo si potevano realizzare giocate straordinarie, e passando ore e ore a giocare si riusciva a migliorare la propria capacità di controllare la palla. La giocabilità insuperata di quel vecchio titolo è stata riproposta in questo nuovo *Total Soccer 2000*: il risultato è nel complesso discreto... La velocità è impressionante, le opzioni sono sufficienti, in più c'è un editor per creare squadre nuove, giocatori, tattiche e poi il prezzo (L.19900) è assolutamente concorrenziale. L'unico grosso difetto riscontrato è il movimento degli "omini" sul campo: sembrano trascinarsi stancamente... Dunque, se siete dei nostalgici incalliti, la scelta di *Total Soccer 2000* ci sembra d'obbligo: se invece avete ancora un vecchio Amiga nell'armadio, allora vi converrà telefonare ai vostri amici per organizzare un torneo a *Kick Off Extra Time*!


Non vi sembra Kick Off? Per noi di Joypad è stato amore a prima vista...


Con l'editor potete ricreare anche le squadre di Captain Tsubasa: lo stile di gioco del cartone animato giapponese si adatta perfettamente!


I replay beneficiano di altre visuali laterali: con queste inquadrature potrete vedere gli omini trascinarsi come zombie!



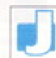
A BUG'S LIFE

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.activision.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

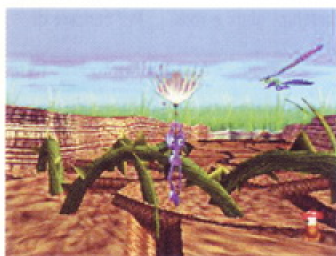
VOTO 6

Conversione per Nintendo 64 della penultima (è appena uscito anche in Italia Toy Story 2) produzione cinematografica della Pixar, *A Bug's Life* si presenta, come da copione, come un platform tridimensionale dal target infantile e dalla realizzazione mediocre. Il livello di difficoltà delle situazioni che va a incontrare il povero Flik durante i suoi viaggi alla ricerca di un salvatore per il suo popolo è, quindi, parecchio basso e, in generale, i livelli sono molto lineari e semplici nella loro costruzione. Certo, se ci si impegna a scovare ogni singolo bonus nascosto, la situazione migliora un po', ma la profondità della struttura di gioco rimane quella che è. Ovviamente, anche da un punto di vista prettamente tecnico, questo gioco si uniforma allo standard delle ultime produzioni targate Disney Interactive, con una realizzazione appena sufficiente sotto quasi ogni punto di vista. Rallentamenti, clipping, gestione imprecisa della telecamera (anche se a quest'ultimo difetto si può ovviare eliminando la gestione automatica delle inquadrature e occupandosene mediante la pressione dei tasti C) sono presenti in gran quantità e giusto la colonna sonora si erge un po' al di sopra della mediocrità generale, appoggiandosi sulle belle melodie realizzate per la pellicola cinematografica. Se si può, tutto sommato, passare abbastanza tranquillamente sopra alla scarsa profondità di gioco, pensando al target infantile a cui ci si rivolge, non sembra certo il caso di ignorare tutta una serie di difetti che vanno inevitabilmente a minare la giocabilità. La sua bella sufficienza (risicata) *A Bug's Life* riesce comunque a meritarsela, ma viene quasi da piangere a pensare alla cura che Dave Perry riponeva nei suoi capolavori ai tempi del Megadrive...





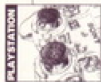
La prode formica eroina cerca di mettere al salvo la principessa del suo popolo.



Flik cerca di evitare ogni ostaco lo grazie al sapiente uso di un fiore...



Graficamente non siamo certo a livelli eclatanti, anzi...



ECW HARDCORE REVOLUTION

PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.acclaim.com

DI FRANCESCO GODANO rafavre@edmaster.it

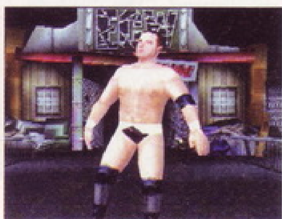
VOTO 6.5

Il successo che il wrestling riscuote negli Stati Uniti è davvero sorprendente. In occasione di ogni manifestazione migliaia di persone si affollano ai botteghini o si piazzano davanti al televisore per assistere all'evento. Dunque è normale che molte case produttrici si ispirino a questa spettacolare disciplina per creare titoli in grado di raggiungere un buon volume di vendite. È il caso dell'Acclaim che, dopo aver proposto qualche mese fa *WWF Attitude*, ritorna sul mercato con *ECW Hardcore Revolution*.
Forse perché ispirato a uno sport dove il fumo è sempre superiore all'arrosto, questo titolo presenta un'enorme quantità di opzioni (si può anche creare un nuovo lottatore), modalità di gioco e combattenti disponibili, ma si rivela solo discreto nella parte giocata vera e propria. Siccome l'esecuzione delle mosse più complicate richiede un lungo periodo di apprendistato, i combattimenti soprattutto all'inizio si risolvono in combinazioni frenetiche e casuali di tasti oppure lasciano spazio alla ripetizione in serie di alcuni colpi vincenti che consentono di raggiungere facilmente buoni risultati. Neanche l'aspetto grafico, con fondali scarsamente definiti e animazioni appena discrete, eleva il gioco al rango di impedibile. Degni di nota sono invece il filmato introduttivo e i costumi succinti di alcune lottatrici femminili che lasciano davvero a bocca aperta. In conclusione *ECW Hardcore Revolution* è un buon titolo, destinato agli appassionati di wrestling più accaniti, ma certamente lontano dai fasti del Re del genere, quel *Wrestlemania 2000* recensito a pagina 76.





I modelli poligonali sono di buona fattura.



E questo chi diavolo l'ha vestito?



Qualcuno sta per farsi molto, molto male...



SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2

PRODUTTORE	SNK
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.snk.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 6.5

GIOCABILITA'	6
+ Inizialmente discretamente originale	
- Diventa noioso dopo poco tempo...	
LONGEVITA'	6
+ Numero di personaggi nella media...	
- ...con capacità specifiche limitate...	
GRAFICA	7
- Pochi poligoni	
+ Generalmente ben strutturata	
SONORO	7.5
+ Belle le musiche...	
- ...meno gli effetti sonori	



Haomaru sembra più "blocchettoso" che mai.

Un vero peccato che la giocabilità di *Samurai Shodown Warriors Rage 2* non sia al livello della buona realizzazione tecnica del titolo. Tra l'altro è l'ennesima conferma dell'incapacità da parte della SNK di produrre giochi in 3D degni di questo nome, a differenza della Capcom che aveva ottenuto buoni risultati con *Tech Romancer* e *Rival Schools*. Sperando che la SNK capisca l'errore, non si può far altro che sconsigliare l'ultimo capitolo della saga di *Samurai Shodown*, sperando che gli segua un nuovo episodio che riporti la serie ai fasti dei predecessori.

Quella di *Samurai Shodown* è una delle saghe storiche tra i picchiaduro della SNK e ha inaugurato il genere del beat'em up "armato" molto prima dei vari *Toshinden* e *Soul Edge*. Durante lo sfortunato tentativo da parte della SNK di passare ad un sistema superiore dal vecchio Neo Geo nell'ambito dei coin op, ne fu programmato un nuovo episodio specificamente per girare sulla scheda Hyper Neo Geo 64 e stavolta la grafica passava dagli sprite in bitmap ai poligoni. Inevitabili furono le proteste dei fan affezionati al 2D e visibilmente scontenti per un gioco che dimostrava tutta l'inesperienza della software house nel campo della programmazione di giochi in 3D. Di seguito, su quella sfortunata scheda, arrivò anche il mediocre *Fatal Fury Wild Ambition*, un remake del primo episodio della serie che ha goduto (si fa per dire...) anche di una deragliante conversione per PlayStation in cui l'unico aspetto degno di nota era il filmato introduttivo. Qualche mese fa la SNK aveva annunciato, espressamente per Psx, un nuovo capitolo della saga di *Samurai Shodown*, assicurando che stavolta il risultato sarebbe stato all'altezza delle aspettative dei fan. Come nel caso del recentissimo *Fatal Fury Mark of the Wolves*, la storia è ambientata diversi anni dopo rispetto ai capitoli precedenti, per la precisione ben 20 anni dopo l'ultimo episodio e presenta alcuni vecchi (è proprio il caso di dirlo) personaggi fianco a fianco con altri nuovi di zecca. Fortunatamente non c'è un grandissimo divario tra i personaggi classici e le new entry quindi non sono elementi che stonano particolarmente nella nuova ambientazione.

> La vera nota dolente è la semplificazione del raffinato sistema di combattimento degli episodi su Neo Geo che finisce per rendere il gioco fin troppo ripetitivo anche cambiando personaggio

QUANDO LA GRAFICA POLIGONALE È SOLO UN ABBELLIMENTO

Per prima cosa è bene raffreddare gli ultra appassionati che avrebbero acquistato il gioco soltanto per un'introduzione di qualità paragonabile a quella di *Fatal Fury Wild Ambition*, visto che ci troviamo di fronte ad un filmato in CG piuttosto mediocre e privo di una regia realmente d'effetto. Fortunatamente questa volta è stata fatta maggiore attenzione al gioco vero e proprio o almeno a quel che riguarda direttamente la cosmesi grafica. *Samurai Shodown Warriors Rage 2* è concettualmente paragonabile a *Street Fighter EX* : entrambi presentano infatti un gameplay simile ad un picchiaduro 2D, e aggiungono la grafica poligonale solo per migliorarne (almeno in teoria) l'appeal complessivo. Tecnicamente parlando il gioco è di buon livello, con personaggi che, pur vantando un numero di poligoni piuttosto basso, sono ben costruiti e dotati di texture semplicistiche ma dalla buona risoluzione. I fondali sono bidimensionali ma nel complesso risultano ben disegnati e il loro livello di dettaglio è superiore alla media di produzioni analoghe.
Le animazioni dei combattenti non sono nulla di speciale ma, essendo il gioco lento proprio a livello di concept, non stonano più di tanto, anzi, sembra di vedere dei veri e propri Samurai che avanzano lentamente verso il loro avversario. In generale l'aspetto grafico dell'ultimo gioco della SNK è migliore rispetto a *Street Fighter EX 2 Plus* della Capcom, ma la giocabilità sarà al livello delle precedenti incarnazioni in 2D?
Il sistema di gioco pur presentando le classiche mosse eseguibili con le varie mezzelune è piuttosto dissimile da quello dei precedenti in quanto non prevede l'esecuzione di combo troppo elaborate, preferendo focalizzarsi attorno a colpi portati dopo scatti improvvisi. Originale, per certi versi, ma decisamente limitato in un gioco in cui i combattimenti si svolgono sempre e comunque sullo stesso asse.
La vera nota dolente è la semplificazione del raffinato sistema di combattimento degli episodi su Neo Geo, che finisce per rendere il gioco fin troppo ripetitivo anche cambiando personaggio. Un vero peccato perché stavolta il titolo aveva tutte le credenziali a posto per sfondare su un mercato in cui la concorrenza è ormai spietata.



La realizzazione tecnica non è proprio il punto di forza di *Samurai Shodown: WR2*.



Un deciso affondo di Hanzo ai danni di Saya, lo scarto è già deciso.



SONIC POCKET ADVENTURES

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	SNK
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.snk-usa.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it



JOYPAD ARGENTO

VOTO 9

GIOCABILITA'	9.5
+ È Sonic	
+ Divertente come pochi	
LONGEVITA'	8
- Solo 9 livelli	
+ Ma i vari extra sono una manna	
GRAFICA	9
+ Velocissima e dettagliata	
- Qualche rara incertezza nello scrolling	
SONORO	8
+ Musiche a tema	
+ Effetti sonori azzeccati	

Sonic è tornato, e l'ha fatto in grande stile. Tutti gli elementi caratteristici della serie sono stati mantenuti anche in questa versione per il 16 bit *SNK*, assieme ad alcune aggiunte che non possono essere che gradite

Sonic su NeoGeo Pocket. No, non è un errore, la mascotte storica della Sega ha deciso di prendersi una vacanza e di approdare per la prima volta in assoluto su una console che non sia della grande S (tralasciando le versioni "extra-console" per PC). Il motivo è in realtà piuttosto semplice: visto che la mamma dell'ultimo nato Dreamcast non ha nessuna intenzione di produrre un nuovo handheld, lo sviluppo di un gioco della serie *Sonic* su NGPC non lede in alcun modo i suoi interessi. Oltre a ciò, indubbiamente vero, c'è anche la volontà di rafforzare il legame che lega SNK a Sega e le loro rispettive console; sembra infatti che ogni macchina della nuova generazione debba essere affiancata da un portatile, è sufficiente pensare a WonderSwan/Ps2, Game Boy Advance/Dolphin e NeoGeo Pocket/Dreamcast.

PORCOSPINI TASCABILI

Al di là di queste considerazioni, non si può che essere entusiasti per il ritorno del porcospino blu, specie se in grande stile come accade in questo caso. Il gioco conserva tutte le caratteristiche che possedeva nelle versioni a 8 e 16-bit, quindi ci si trova di fronte a un platform a scorrimento laterale di stampo classico, che fa della velocità la sua caratteristica principale. Chiunque abbia giocato almeno uno dei titoli precedenti della saga non avrà difficoltà a districarsi attraverso i livelli che compongono questa ennesima avventura, complice anche il meraviglioso stick analogico a microswitch del piccolo di casa SNK. La trama vede come al solito Sonic lottare contro l'odiato Eggman/Robotnik, aiutato anche in questo caso dalla volpe Tails, alla guida del suo biplano. I nove livelli che compongono il gioco sono stati disegnati appositamente per questa versione, pur mantenendo le ambientazioni classiche; lo scrolling si comporta egregiamente nella quasi totalità dei casi, accusando qualche leggero rallentamento solo nelle fasi più concitate con molti sprite su schermo. La palette di colori utilizzata è più che soddisfacente il che, unito al consueto stile che contraddistingue la serie, rende il tutto una vera gioia per gli occhi. Il sonoro è davvero ben fatto, grazie a musiche orecchiabili ed effetti sonori azzeccatissimi. Ma come sempre il punto forte di Sonic sta nella sua immensa giocabilità, che per fortuna è rimasta immutata anche in questa versione rimpicciolita.

Tra l'altro sono presenti anche alcune caratteristiche esclusive: la prima permette di linkare due console tra loro per sfidare un amico arrivando primi alla fine del livello piuttosto che raccogliendo un maggior numero di anelli. La seconda invece, chiamata puzzle, è più complessa e merita una spiegazione a parte: disseminati per i livelli è possibile trovare delle piccole tessere, che altro non sono se non dei frammenti di disegni. Una volta usciti dal gioco vero e proprio è possibile accedere alla sezione dedicata dove si troveranno in ordine sparso i frammenti raccolti; è quindi compito del giocatore rimettere in sesto il tutto per completare le illustrazioni.

Queste aggiunte hanno il grande pregio di donare una buona dose di longevità in più a un titolo che, altrimenti, si potrebbe tranquillamente completare in una singola sessione di gioco.



Tails fissa esterefatta un Sonic pronto all'azione.



E' lui, il porcospino al massimo della sua potenza, Super Sonic all'attacco...

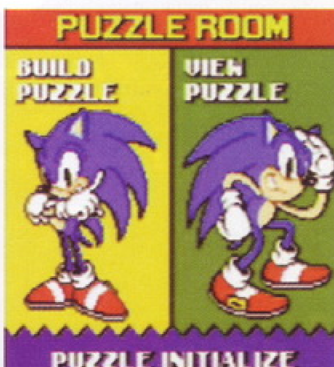


La Chemical Plant Zone non è più un solo ricordo.



Op! Un bel salto e siamo tornati in quella che sembra le perfetta riproduzione di uno dei primissimi livelli di Sonic 2.


Una bella sgommata sull'erba nel bel mezzo di una novella Green Hill Zone.



Il look di Sonic è ripreso pari pari da quello di Sonic Adventure.

Sonic è tornato, e l'ha fatto in grande stile. Tutti gli elementi caratteristici della serie sono stati mantenuti anche in questa versione per il 16-bit SNK, assieme ad alcune aggiunte che non possono essere che gradite.
Per il resto Sonic è sempre lui: veloce, frenetico, giocabilissimo, divertente e accattivante. Condite il tutto con una grafica ottima e un sonoro all'altezza e vi troverete di fronte a uno dei migliori titoli disponibili per NeoGeo Pocket e, più in generale, uno dei migliori titoli disponibili per una console portatile. Davvero un ottimo lavoro.



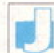
NHL 2000

PRODUTTORE	EA SPORTS
SVILUPPATORE	THQ
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.easports.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

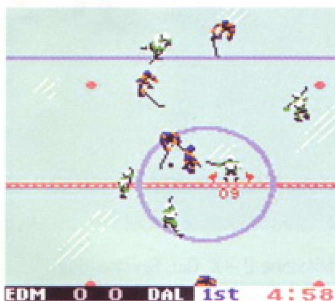
VOTO 6

L'hockey non è di certo tra gli sport preferiti in Italia, tuttavia ogni anno la EA Sports propone, con un discreto successo di vendite, la nuova edizione della sua serie NHL. Con la versione 2000 anche il Game Boy può godere di una trasposizione per mano di THQ che, pur non raggiungendo livelli di eccellenza, può tranquillamente essere presa in seria considerazione dagli appassionati. Sul fronte delle opzioni *NHL 2000* si rivela sicuramente ben dotato, grazie alla presenza di tutte le squadre attualmente militanti nel campionato americano; ai comandi di una di queste è possibile disputare un incontro singolo, un intero campionato o passare direttamente ai playoff.
Una volta sul campo fa piacere notare che tutte le numerose regole dell'hockey sono state fedelmente trasportate anche in questa edizione a 8 bit; naturalmente, nel caso in cui si preferisca uno stile di gioco maggiormente arcade, è possibile eliminarle una per una tramite l'apposito menu. I giocatori rispondo bene ai comandi e la natura stessa di questo sport rende le partite piuttosto frenetiche e divertenti.
La realizzazione grafica è senza infamia e senza lode; a riguardo danno piuttosto fastidio le ridotte dimensioni del puck, tanto che lo sforzo maggiore sta nell'inquadrare costantemente la sua esatta posizione.
In effetti gli unici limiti del prodotto sono di natura tecnica, essendo *NHL 2000* indubbiamente curato e ricco di aspetti assolutamente interessanti. Un discreto titolo sportivo in conclusione, che si rivolge però ad un mercato di nicchia e non ha nessuna pretesa di convertire all'hockey i fanatici di calcio o basket.





Le solite opzioni per la scelta degli uomini da mandare sul tavolo di ghiaccio.



Un momento concitato di gioco a metà campo.



Il gioco ricorda da lontano le versioni per i vecchi 16 bit.



FIFA 2000

PRODUTTORE	EA SPORTS
SVILUPPATORE	THQ
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.easports.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

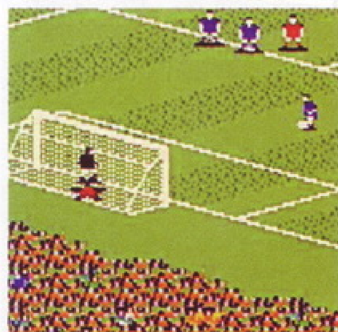
VOTO 5

Il portatile più venduto al mondo ha sempre avuto un rapporto piuttosto controverso con i titoli calcistici: quest'ultimi infatti, pur comparendo in buon numero, possono essere nella maggior parte etichettati come mediocri, se non peggio ancora. Purtroppo, anche l'ultimo nato in casa EA Sports non sfugge a questa regola e, pur non trattandosi di un disastro, accusa pesanti difetti in quasi ogni aspetto.
Graficamente, tenendo conto delle limitazioni dell'hardware, rosica la sufficienza pur soffrendo di fastidiosi rallentamenti nelle fasi di gioco più affollate; gli sprite dei giocatori sono dotati di un discreto numero di animazioni e gli elementi di contorno svolgono il loro dovere. Il sonoro è invece pessimo, specialmente per quanto riguarda l'effetto del rumore della folla, reso in modo davvero fastidioso. Sul fronte delle opzioni disponibili, *Fifa 2000* conferma la tradizione della serie con un gran numero di parametri modificabili e di squadre disponibili, oltre a una modalità indoor a dire il vero piuttosto confusionaria. Il gioco vero e proprio sfrutta una visuale a tre quarti come nelle sue edizioni a 16 bit, che contribuisce a fornire una discreta visione di gioco durante le azioni; purtroppo manca una struttura di base solida e coinvolgente in grado di dare valore al titolo THQ. La presenza di due soli tasti non aiuta, dato che la penuria di mosse effettuabili rende il tutto piatto e monotono in brevissimo tempo; a ciò si aggiunge una generale difficoltà nell'impostare azioni di squadra.
Il Game Boy non è di certo la macchina ideale per i titoli calcistici; inoltre il confronto con produzioni di maggior pregio come *Total Soccer* vede *Fifa 2000* uscire sicuramente sconfitto.





Un colpo di testa a centrocampo e si parte di contropiede.



Rigore, la partita può già prendere una svolta.



Il portiere si tuffa cercando di prevedere la direzione del pallone...



ESCAMOTAGE

Anche questo mese la rubrica dei trucchi di Joypad torna a farsi vedere. Lo fa ricordandovi la nostra email a cui potete mandare qualsiasi trucco o consiglio che vorreste far conoscere a tutti i lettori di Joypad, quindi spedite fiduciosi a redazione joypad@edmaster.it. I primi risultati si possono vedere già da questo numero...



PLAYSTATION

MEGAMAN X4

Se vuoi giocare utilizzando Dark Zero devi fare quanto segue:
1. Andare nella schermata di selezione del personaggio.
2. Selezionare Zero.
3. Tener premuto R1, premere per sei volte Destra e rilasciare R1.
4. Tener premuto Cerchio e premere X
5. Quando il gioco inizierà troverai questo nuovo personaggio ai tuoi ordini.

Se invece desideri ottenere Dark Mega Man:
1. Vai nella schermata di selezione del personaggio.
2. Posizionati su Mega Man X.
3. Premi due volte il tasto Cerchio e sei volte Sinistra.
4. Premi simultaneamente L1 e R2, poi X.
5. Ora avrai Dark Mega Man.

Per ottenere tutte le armi, le abilità e munizioni premere i seguenti tasti nella schermata dei titoli: Su, Giu, Sinistra, Sinistra, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, X, X, Sinistra e Su.

PACMAN WORLD 20TH ANNIVERSARY

Nel menu principale, al posto di premere Start e iniziare un nuovo livello provate a pigiare Select: otterrete più di 99 continue.

SYPHON FILTER

Ecco ciò che dovete fare per ottenere tutte le armi e munizioni infinite: mettete in pausa il gioco, selezionate il menu delle armi e tenete premuto Destra, L2, R2, Cerchio, Quadrato, X.
Nel caso siate particolarmente forti in questo gioco provate a tener premuto i seguenti tasti nella schermata dei titoli: Sinistra, L1, R2, Select, Quadrato, Cerchio e X. Tutto ciò renderà il gioco molto più difficile.
Infine, per selezionare il livello di partenza basta mettere in pausa, andare nel menu delle opzioni, selezionare "Select Mission" e premere contemporaneamente i tasti: Sinistra, L1, R1, Select, Quadrato e X.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Ecco le password per le varie missioni:



Missione 2 – X, Giu, Sinistra (due volte), Quadrato, Cerchio (due volte), Destra.
Missione 3 – Triangolo, Su, Sinistra, Destra, Giu, Triangolo, Cerchio, Su.
Missione 4 – Giu (due volte), Quadrato (due volte), Sinistra, Destra, Cerchio, X.
Missione 5 – Destra (due volte), X, Cerchio, Giu, Su, Giu e Su.
Missione 6 – Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Sinistra, Su e Destra.
Missione 7 – Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, Sinistra, Su e Destra.
Missione 8 – Destra, Giu, Sinistra, Su, Triangolo, Giu, Su e Giu.
Missione 9 – Cerchio (due volte), Destra, Su, Destra, Su, X (due volte).
Missione 10 – X, Giu (quattro volte), X, Sinistra, Destra.
Missione 11 – Triangolo, Su, Cerchio, Giu, Quadrato, X, Destra.
Missione 12 – Su (due volte), Triangolo (due volte), Sinistra (due volte), Cerchio (due volte).
Missione 13 – Sinistra, Giu, Sinistra, Giu, Quadrato, Cerchio, Quadrato e Cerchio.
Missione 14 – Giu (quattro volte), X (due volte), Cerchio (due volte).
Missione 15 – Quadrato, Destra, Sinistra, Cerchio (due volte), Su, Giu e Quadrato.
Missione 16 – Giu, Su, Giu, Su, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Triangolo.
Infine un'ultima chicca. Se volete ottenere infiniti oggetti inserite la seguente password X, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Cerchio, R1 e R2.

PONG

Non abbiamo sbagliato gioco. E' proprio lui, il Signor Videogioco in persona, che questo mese accogliamo in queste pagine. Se desiderate sbloccare tutti i livelli non dovete far altro che dalla schermata di selezione della prima zona, mettere in pausa e premere i tasti L1, R1, L1 R1. Poi ritornate al gioco.

MEDAL OF HONOR

Ecco alcuni codici di vario utilizzo, da inserire come password:
BADCOPSHOW – Munizioni infinite.
ICOSIDODEC – Tiro rapido.
GOBLUE – Le pallottole nemiche rimbalzano dal tuo corpo.
TRACERON – Modalità in wireframe.
Se vuoi suicidarti devi premere i seguenti tasti: R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1, quindi premi Quadrato. Il tuo alter-ego esclamerà "What did you do that for ?" e poi commetterà l'estremo gesto.
Se siete assieme ad un amico e volete utilizzare qualche personaggio solo per il multiplayer devi inserire una delle seguenti password per abilitare il relativo soggetto:
FINESTHOUR – Winston Churchill.
SSPIELBERG – Un Velociraptor.
PAYBACK – William Shakespeare.
ROCKETMAN – Werner Von Braun.
HOODUP – Wolfgang.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Nel menu principale premi: Su (tre





DI EMANUELE GESUATO gamer@edmaster.it

volte), Cerchio, Quadrato, Su, Destra e Sinistra. In questo modo otterrai l'invincibilità. Inoltre, se desideri avere sempre lo scudo al massimo livello premi i seguenti sempre nel menu principale: Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato (due volte), Su (tre volte).

3XTREME

Nel menu principale seleziona l'opzione "Memory Card" e accedi al menu dei codici semplicemente premendo a Destra. Ora potrete inserire i seguenti codici:
vouyer – Tutti i tracciati in modalità esibizione.
trixxy – Tutti i tracciati freestyle.
genepool – Tutti i personaggi.
scream – Potrai utilizzare dei mostri.
smokey – Tutti i veicoli.
bink – Il miglior skateboarder.
geep – Il miglior bikeracer.
nyub – Il miglior skater.
TP – Una mummia (95% in tutte le abilità).

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Per poter inserire le seguenti password dovete selezionare "Game Status" nel menu delle opzioni e premere L1 e R1, infine premere il tasto X per due volte.
UNDER_FIRE – Comincerai ad attrarre i nemici.
QUICK_PLAY – Il gioco diventerà più frenetico.
GO_MONSTER – Tutti i veicoli avranno ruote più grandi del normale.
LONG_MOVIE – Potrai vedere la sequenza finale per ciascun personaggio semplicemente selezionandolo.
BLAST_FIRE – Avrai a disposizione missili molto distruttivi.
HOME_ALONE – Giocherai da solo (modalità Arcade).
NO_GRAVITY – Riduce la gravità.
RAPID_FIRE – Sparo rapido.

MISSION: IMPOSSIBLE

Selezionate "Load Game" e inserisci una delle seguenti password (non





preoccuparti del messaggio "Bad Password"):
BIONICJUMPER – Super salto.
SCAREDSTIFFF – Disabilita l'Intelligenza Artificiale.
GOOUTTAMYWAY – Il gioco viene velocizzato.
IMTIREDTODAY – Il gioco rallenta.
SEECOOLMOVIE – Mostra tutte le sequenze in FMV.
TTOPFSECRETT – Visualizza un messaggio dei programmatori.

NINTENDO 64

HARVEST MOON

Se vuoi sposarti al più presto scegli una giovane signorina, una qualsiasi. Falla divertire, portala a ballare molto spesso e falle molti regali ogni giorno, ma soprattutto devi rivolgerti a lei nel modo più simpatico possibile. Quando il cuore nell'angolo in basso a destra diventa rosso o rosa, comprale un abito elegante blu.
Se lo accetta, vi sposerete entro la prossima settimana.
Una volta che sei sposato, se desideri avere un bambino dalla tua mogliettina devi seguire questi preziosi consigli: non fare mai tardi la sera, comprale regali e non azzardarti a parlare con un'altra donna. Fortunatamente non dovrete aspettare nove mesi, ma entro appena 60 giorni vostra moglie partorirà.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

I seguenti codici sono da inserire nella schermata dei PassCodes:
DEADDACK – Tutte le navi e livelli.
KOELSCH – Potrai utilizzare una nave Electro.
TOUGHGUY – Tutti i power-up.
IGIVEUP – Vite infinite.
FARMBOY – Potrai utilizzare il Millenium Falcon.
ACE – Difficoltà al massimo livello.

SUPERCROSS 2000

Per attivare la schermata dei codici devi premere C-Su nel menu "Select Event".
Inserisci in questa nuova schermata i seguenti codici:



NOCR4SH – Non farai alcun incidente.
MOR3C4MS – Altre visuali.
NOR1D3RS – Gareggerai da solo.
ALLBIKES – Tutte le motocross.
MOON – Gravità lunare.
S4TVUN – Gravità di Saturno.
M3RCVRY – Gravità di Mercurio.
V3NUS – Gravità di Venere.
M4RS – Gravità di Marte.
VR4NVS - Gravità di Urano.
N3PTVN3 – Gravità di Nettuno.
JVP1T3R – Gravità di Giove.
PLVTO – Gravità di Plutone.

VIRTUAL CHESS 64

Per visualizzare la successiva mossa dell'IA dovete premere C-Su, C-Giu, Su, Giu, Sinistra, Destra. La mossa apparirà in basso sullo schermo. Inoltre, è possibile cambiare scacchiera basta premere (se siete in modalità tutorial o 2D): C-Sinistra o C-Destra.

ROADSTERS

Per utilizzare i seguenti codici dovete andare nella schermata di selezione del personaggio e rinominare ciascuno di questi nel nome indicato.
Skywalker – Veicoli tipo gli hovercraft saranno a tua disposizione.
Extra Rez – Modalità in alta risoluzione.
Big Wheels – I veicoli avranno ruote molto grandi.

CASTLEVANIA

C'è un bel menu con tanti trucchi da attivare/disattivare disponibile se segui le seguenti procedure. Durante il gioco metti in pausa, vai nella schermata delle opzioni e premi: C-Su, C-Destra, A, Sinistra, Z.

GAUNTLET LEGENDS

Se vuoi giocare utilizzando Valkyrie inserisci "NUD" al posto del nome e "069" al posto della password.
Invece, per utilizzare Pojo devi inserire "EGG" per il nome e "911" per la password.
Se riesci a finire il gioco, otterrai l'immortalità per qualsiasi altra volta che ricomincerai a giocare.
Utilizzando una pozione magica vicino a un qualsiasi frutto, se questi era avvelenato, diventerà commestibile, altrimenti resterà inalterato.

DREAMCAST

TEST DRIVE 6

Alcuni codici da inserire durante una partita.
DFGY – Tutti i veicoli.
ERERTH – Tutti i tracciati.
AKJGQ – Ottieni 6 milioni di crediti.
OPOIOP – Nessun avversario.
OPIOP – Disabilita la gabola precedente.
QTFHYF – Tracciati molto brevi.
OCVCVBM – Disabilita i tracciati molto brevi.

ZOMBIE REVENGE

E' possibile migliorare il proprio equipaggiamento (quello estetico) semplicemente tenendo premuto START più il tasto X, Y o B per iniziare il gioco. Se giocate con la VMU potrete accedere a un simpatico menu comprendente vite infinite, nessun limite di tempo e altro ancora, semplicemente proseguendo nel gioco sulla VMU.



VIRTUA STRIKER 2000

Per accedere alla squadra della Sega dovete andare in modalità Arcade, selezionare "France" e premere Start, selezionare "Chile" e premere nuovamente Start, selezionare "SouthAfrica" e ancora Start, poi "England", "Germany" e "Argentina" sempre premendo successivamente Start. Alla fine la Sega Team dovrebbe apparire nell'angolo dello schermo. Per cambiare l'uniforme a una squadra, vai in modalità Arcade, seleziona la squadra quindi tieni premuto i tasti X e Y insieme più A.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Se desiderate visualizzare il punteggio in una qualsiasi partita dovete premere i seguenti tasti nel menu principale: Sinistra (due volte), Destra (tre volte), Sinistra, Destra e Start. Durante il gioco, se avete eseguito la sequenza di tasti in maniera corretta dovrebbe apparire in alto a sinistra il punteggio.

Se completate il gioco avrete a disposizione un'opzione che permette di cambiare diversi parametri sulla visualizzazione del sangue.

SOUL FIGHTER

Quando appare il logo di Soul Fighter premete Sinistra e Y assieme, poi entrate nel menu delle opzioni e uscite subito.

Ora dovrebbe apparire la schermata dei codici. Se provate a inserire una delle seguenti, attiverete la funzione relativa:

ABXXYA – Salute extra.
XAAYBB – Tutte le armi.
AABXYA – Livello 2
XAYAAB – Livello 3
YYBAXA – Livello 4
BABXXY – Livello 5
XAXBYY – Livello 6
ABXBYB – Livello 7
YBBAXY – Livello 8
BYAAXB – Livello 9
XABBAX – Livello 10
YBYXAB – Livello 11
XBAXBY – Livello 12

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

Al posto del nome inserisci "3 Groundhogs" e potrai attivare un menu con molte opzioni e con la possibilità di accedere a tutti i livelli.

Queste altre opzioni riguardano: l'invincibilità, da attivare o disattivare, il tipo di background scenografico e tante altre cose ancora.

TOKYO HIGHWAY BATTLE

Ringraziamo tutti insieme un piccolo omino che corrisponde al nome di Alex "There's a party" Martini per questo contributo.

Per accedere ai vari veicoli dovete sostituire ai numeri delle carrozzerie i nomi dei veri modelli, elencati qui di seguito:

AE86L—Toyota Corolla '80-82
AE86T—Toyota Corolla '83-86
SW20—Toyota MR-2 '91-95
JZA80—Toyota Supra '93-98
XE10—Toyota Altezza
JZX100—Toyota Chaser Mark II '92
S13—Nissan Silvia 240 ZX '90-94
S14—Nissan Silvia 240 ZX '95-98
RP512—Nissan 240SX (180SX) '90-94
R32—Nissan Skyline GT-R '89-94
R33—Nissan Skyline GT-R '95-
Z32—Nissan Fairlady 300ZX '89-95
Y33C—Infiniti Q45 '90-96
Y33G—Infiniti Q45 '97-98
EK9—Honda Civic CX Hatchback VTEC '96-98
DC2—Honda Integra Type-R '97-
NA2—Honda NSX '97-
CE94—Mitsubishi Lancer Evolution III '933
CP94—Mitsubishi Lancer Evolution V '977
FC—Mazda RX-7 '87-92
FD—Mazda RX-7 '93-95
GC8—Subaru Impreza WRX '93-98
GFLF—Mitsubishi Eclipse '95-98
GFLS—Mitsubishi Eclipsee

GAMEBOY COLOR

V-RALLY EDITION 99

Se vi lamentate che questo gioco è fin troppo semplice, provvediamo noi a farne diventare pane per i vostri denti.

Presentiamo diverse password:

FAST – Per accedere a una difficoltà media.

FOOD – Se volete proprio spararvelo in vena. Difficoltà estrema.

GODZILLA: THE SERIES

Password per i vari livelli:



2 - NCFRGJJBBK
3 - DMTFLSBFQM
4 - PKDJMPLNPS
5 - KDQLHRNDCN
6 - DQSPCFPFJR

BUBBLEBOBBLE CLASSIC

Le password per tutti i livelli di questo glorioso gioco.

1 - BBBB
2 - CBCB
3 - DBBD
4 - FFBB
5 - GGBB
6 - HBHB
7 - JBBJ
8 - KKBB
9 - LLBB
10 - MBMB
11 - NBBN
12 - PPBB
13 - QQBB
14 - RBRB
15 - SBBS
16 - TTBB
17 - CCBB
Boss - VVBB
18 - FCCC
19 - FDBC
20 - GFBC
21 - JCCG
22 - JBCH
23 - LJCC
24 - MCKC
25 - NCCL
26 - PMCC
27 - QNCC
28 - RCPC
29 - SCCQ
30 - TRCC
31 - VSCC
32 - WCTC
33 - DBDB
34 - XBXB
Boss - FCBD
35 - GDBD
36 - JCDF
37 - KGCD
38 - LHCD
39 - MDJC
40 - NCDK
41 - PLCD
42 - QMCD
43 - RDNC
44 - SCDP
45 - TQCD
46 - VRCD
47 - WDSC
48 - XCDT
49 - GBCF
50 - HFCC
51 - JCFD
52 - JBFF
53 - KGBF
54 - LHBF
55 - MFJB
56 - NBFK
57 - PLBF
58 - QMBF
59 - RFNB
60 - SBFP

NEO GEO POCKET

SAMURAI SPIRITS 2

Presentiamo una piccola gabola su come riuscire a utilizzare qualche personaggio particolare come Yuga, Shura o Rasetsu. Entrate in modalità singolo-giocatore,





selezionate Kuroko e tenete premuto il tasto B finchè non sentite un suono acustico. A questo punto, la schermata dovrebbe rimanere nella selezione dei personaggi, quindi, sempre tenendo premuto B dovete far girare in senso orario il D-Pad diverse volte. Attenzione: quest'ultima procedura dovete farla con una certa lentezza. Se tutto va come dovrebbe in basso di Kuroko dovrebbe apparire Yuga. Se continuate a tener premuto il tasto B e pigiate A dovrebbe apparire anche Shura e Rasetsu.

SNK vs CAPCOM: MATCH OF THE MILLENIUM

Volete godervi tutti i finali disponibili? Se la risposta è affermativa, intanto dovrete aver completato il gioco almeno con un personaggio e poi basta premere Option, nella schermata di introduzione, per accedere a un piccolo menu dovete potete far partire tutti i vari finali, anche di altri personaggi diversi da quello con cui avete completato questo piccolo capolavoro.

SONIC POCKET ADVENTURE

Durante una qualsiasi partita premete in giu, pigiate un cinque o sette volte il tasto A, e poi rilasciate giu: otterrete un Sonic molto più veloce del normale in questa sua mossa.
Per trasformarvi in Super Sonic dovete raccogliere tutte e sette le gemme del chaos che sono distribuite in tutto il gioco. Ve n'è una non di facile ritrovo che è proprio l'ultima: nel 13 livello "Last Utopia" dovete colpire una volta in più il Dr. Robotnick di quante ne sono necessarie per batterlo: la gemma spunterà fuori dal retro della sua nave. Poi, inizierà il livello bonus "Chaotic Space" dovete potete finalmente liberarvi da questa minaccia.

NINJA MASTERS

Seleziona la modalità singolo giocatore, selezionate Kamui e premete i seguenti tasti: sinistra, giu, sinistra, su, sinistra, giu/sinistra, su, destra, giu, destra, su e infine C+D. Con questo potrete accedere a Ranaru e Nobunga, alcuni personaggi prima non attivi.
Inoltre, se volete abilitare la modalità "Time Attack" dovete sempre scegliere singolo giocatore, selezionare Kamui, e premere: giu, sinistra, su, sinistra, giu, sinistra, su, sinistra, giu, destra (quest'ultimo per quattro volte), su, C+D.
Questo tipo di gioco viene subito disabilitato qualora entrasse un secondo giocatore.

PC WIN

HALF LIFE: REDEMPTION

Fai partire il gioco con la seguente linea di comando: "hl.exe –dev –console" (con Windows 95/98 dovete modificare le proprietà del file hl.exe).
Una volta fatto questo, durante una qualsiasi partita, apri la console e inserisci uno dei seguenti codici:
/god – Invincibilità.
/impulse 101 – Tutte le armi e munizioni.
/notarget – I nemici ti ignorano.
/thirdperson – Visuale in terza persona.
/give nomeoggetto – Ottieni l'oggetto specificato.
/map nomemappa – Salti alla mappa specificata.
/noclip – Potete attraversare attraverso i muri. Una piccola curiosità: abilitate i trucchi, e una volta fatto partire il gioco, aprite la console e scrivete "/map redE3M5" per avanzare all'episodio tre, quinta missione. Ora, in giro c'è una porta che non si può aprire in alcun modo: abilitate il "/noclip" e passate. Troverete una nuova porta coperta di texture raffiguranti tanti smile.

PLANESCAPE: TORMENT

Utilizzando quanto segue potrete gustarvi tutti i filmati FMV del gioco.
Aprite il file TORMENT.INI con un editor di testo e sotto la stringa "Movies" aggiungete quanto segue:
ALYBIRTH = 1
ARRV_IGN = 1
BAATOR = 1
BISLOGO = 1
CARCERI = 1
CONFLAG = 1
CRETURN = 1
CURSTD = 1
DEATH = 1
FINALE = 1
FORTDOOR = 1
FORTRESS = 1
MAZE1 = 1
OPENING = 1
OUTLANDS = 1
SIGIL = 1
SS_ADETH = 1
SS_MSLAB = 1
SS_PHARD = 1
T1ABSORB = 1
T1DEATH = 1
T1ENTER = 1
TIME = 1
TSRLOGO = 1
P.S. Consigliamo di fare prima una copia di sicurezza del file.

URBAN CHAOS

Premete F9 per visualizza la console e scrivete "bangunsnotgames" per abilitare trucchi e invincibilità. Ora, potete inserire quanto segue:
darci – Vi permetterà di utilizzare D'Arci.
roper – Potrete utilizzare Roper.
win – Completa il livello.
lose – Perdete la partita.
world – Potrete scegliere la musica di sottofondo.

AGE OF WONDERS

Inizia a giocare aggiungendo come parametro a "aow.exe" la stringa "beatrix".
Mentre stai giocando premi CTRL+SHIFT+C e dovresti sentire un suono particolare. Ora, inserisci uno dei seguenti trucchi per attivare la relativa funzione.
gold - Ottieni 1000 monete.
mana - Ottieni 1000 punti mana.
towns - Tutti i villaggi diventano indipendenti.
spells - Tutti gli incantesimi.
win - Vinci nel livello corrente.
lose - Vieni sconfitto nel livello corrente.

TARZAN

Scrivi uno dei seguenti codici durante una partita:
stlevel - Salti di livello.
ststage - Seleziona il livello di partenza.
stanimals - Uccide tutti gli animali indesiderati.
stjane - Utilizzi Jane.
sttarzan - Utilizzi Tarzan.
stload - Carica gioco.
stsave - Salva il gioco.
stcolour - Colori più accesi.

RALLY CHAMPION SHIP 2000

Inserisci al posto del nome uno dei seguenti:
World class - Il campionato A8 verrà abilitato.
Groub B - Ottieni un'auto bonus.
Mooserati - Ottieni un'auto bonus.
Lambaaghini - Ottieni un'auto bonus.
Arcade unlimited - Energia in più in modalità arcade.

THIEF GOLD

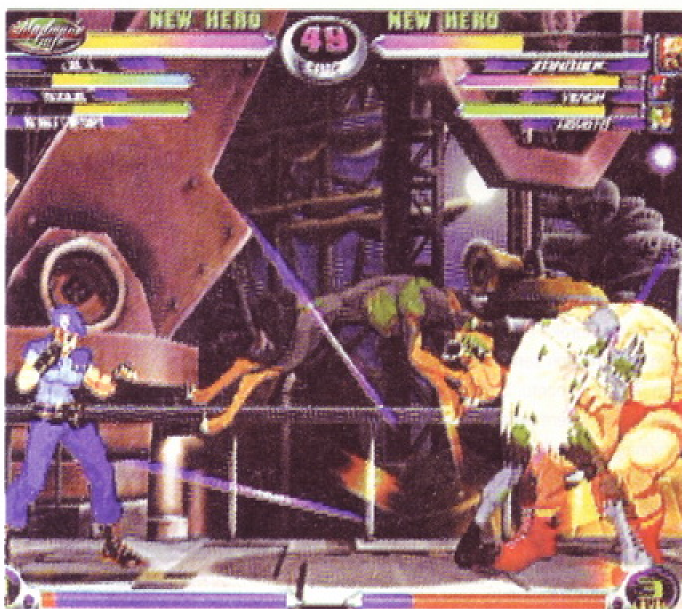
Dalla directory Goodies del gioco dovete installare Dromed.
Una volta fatto questo, fatelo partire e aprite la missione 18 e premete ALT+G per accedere a una missione segreta.





ARCADE MODE

Dopo aver completato il primo capitolo di Shen Mue, Yu Suzuki torna al lavoro sul quarto, chiacchierato, episodio di Virtua Fighter. Continua intanto l'ondata di picchiaduro, a partire da SNK Vs. Capcom, finendo con Guilty Gear 2, senza dimenticare i due gioiellini d'imminente arrivo: Spawn: In the Demon's Hand e Powerstone 2, entrambi di casa Capcom.



NEWS ZONE

Iniziamo le consuete news sul mondo delle sale giochi con alcune notizie relative a *Virtua Fighter 4*.Yu Suzuki dell'AM2 ha annunciato che il gioco dovrebbe uscire entro l'estate e che non sarà su Model 4 anche perché non esisterà mai una scheda con tale nome. La Sega ha di fatto deciso di cambiare nome alle proprie schede coin op e quindi il nuovo modello avrà un nome completamente diverso.
Tornando a *Virtua Fighter 4*, l'incognita è quale scheda avrà l'onore di ospitare il nuovo episodio della saga che ha inaugurato il genere dei picchiaduro poligonali che, a rigor di logica, dovrebbe essere l'Hikaru, considerando le migliori prestazioni rispetto al Naomi. A tal proposito è stato chiarita la vera natura di questa scheda che altro non è che un costrutto formato da 2 schede Naomi che lavorano in parallelo e non, come detto in precedenza, una scheda Naomi con dei processori grafici avanzati aggiunti. Ricordiamo che l'Hikaru è già stata usata come base per il bizzarro *Brave Fire Fighters*, uno shooting game con le fiamme al posto dei nemici e i manichettoni al posto delle pistole. *Virtua Fighter 4* dovrebbe incorporare alcune routine tratte da *Shen Mue*, ma al momento non è ancora chiaro di cosa si tratti nello specifico anche se, con tutta probabilità, si tratta della gestione degli impatti dei colpi, elemento non troppo riuscito negli episodi precedenti della saga in cui sembrava di prendere a pugni dei materassi antropomorfi.
Passando ad altro, è doveroso riportare che la SNK è diventata una sussidiaria a statuto speciale della Aruze, una compagnia specializzata nella produzione di Pachinko e Slot Machines per le sale giochi giapponesi.
La Aruze ha investito ben 5.000.000.000 di Yen nell'affare e ha tutte le intenzioni di diventare una forza trainante nel settore dei videogame, grazie al grandissimo successo che i coin-op della SNK riscuotono puntualmente ogni anno: tempo fa aveva già acquisito un'altra software house, ovvero la Seta, discretamente conosciuta nell'ambiente per i suoi racing game. Nel frattempo continua l'attesa per *SNK vs Capcom* che già si preannuncia come uno dei titoli più quotati della prossima stagione, mentre si susseguono voci relative a un possibile *King Of Fighters 2000* sviluppato anch'esso per Naomi.
Niente voci di corridoio questo mese per la Capcom, che ha svelato nuovi dettagli relativi alle proprie uscite nel primo quarto del 2000, a partire dal sequel di *Rival Schools*, che uscirà su Naomi entro la fine dell'anno e che dovrebbe essere compatibile con le VMU del Dreamcast come del resto lo saranno anche *Marvel vs Capcom 2* e



カクトク POINTS

3750	D-Pts.
220	N-Pts.
1200	V-Pts.

Powerstone 2. A proposito di *Marvel vs Capcom 2*, sono state finalmente rivelate le differenze tra la versione a gettoni e quella da casa che, per la cronaca, usciranno in parallelo il 23 marzo. Entrambe le versioni avranno 18 personaggi disponibili di default e un certo numero di caselle con altrettanti personaggi segreti non disponibili all'inizio.
La versione coin-op avrà in totale 24 slot mentre quella per Dreamcast 16: non è ancora chiaro se esista un modo per giocare con gli stessi personaggi segreti in entrambe le versioni.
Quello che è stato reso noto è che per sbloccarli sarà necessario "spendere" i punti guadagnati giocando àlle due versioni, nell'ordine gli N-Points ottenibili giocando al coin-op, i D-Points reperibili nella versione Dreamcast e i V-Points accumulabili giocando sul Web tramite il server della Capcom. Nuove notizie anche su *Guilty Gear 2* di cui è stato svelato il sistema di controllo che sarà basato su 4 tasti, un po' come i vari giochi della SNK, mentre è sparito il classico Power Meter





DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

in favore di una nuova barra chjamata Tension Meter che, come la precedente, sale quando vengono eseguiti attacchi o comunque azioni di carattere offensivo.
La vera novità è che, quando si compiono movimenti di carattere passivo, la barra scende rendendo più lenta l'esecuzione di super mosse e power-up vari canonicamente eseguibili quando l'indicatore è al massimo.
Con un sistema di gioco simile è facile presupporre che la Arc System punti tutto sull'immediatezza e sulla spettacolarità, piuttosto che su una struttura di gioco più ragionata come nella saga di *King of Fighters*; tuttavia non è detto che questo pregiudichi più di tanto lo spessore del gioco, specialmente dopo aver visto la brillante giocabilità della serie dei Versus della Capcom.
In chiusura, non possiamo far a meno di accennare al nuovo episodio di quel classico che è *Lode Runner* che sarà distribuito nelle sale giochi dalla Psikyo entro la prossima estate. Non dimenticatevi poi che il mese prossimo parleremo dell'attesissimo *SNK vs Capcom*!



I GIOCHI E I CABINATI DELL'AOU SHOW

Secondo in importanza solo al Jamma Show, l'AOU Show ospita da sempre le maggiori novità del settore destinate ad arrivare nelle sale giochi durante il periodo primaverile.
E' da segnalare comunque il periodo di stagnazione tecnologica che il mercato dei coin-op sta passando, il successo del Naomi e il ritorno in auge del System 12 ne sono un chiaro indice.
Il problema è che nessuna compagnia allo stato attuale può permettersi di investire nella ricerca, e l'uso di schede basate su console casalinghe è per ora l'unico rifugio possibile anche per compagnie benestanti come la Capcom. Eppure la situazione per quel che riguarda i giochi è ben più rosea del previsto, quindi partiamo con la nostra breve preview su due dei più importanti titoli che saranno presentati il 25 e il 26 febbraio (data che sarà già passata mentre starete leggendo queste righe a causa dei perversi tempi della macchina editoriale) durante la manifestazione.

SPAWN: IN THE DEMON S HAND — CAPCOM

La notizia che la Capcom aveva in programma un coin-op basato su *Spawn*, il popolare personaggio creato da Tod Mc Farlane, è ormai vecchia di un







anno e aveva fatto il giro del mondo già il giorno dopo che era stato dato l'annuncio ufficiale.
Inutile dire che la casa giapponese si aspetta moltissimo in termini di vendite per il suo ultimo cabinato, soprattutto grazie all'incredibile popolarità che l'ex personaggio Image gode anche nella terra del Sol Levante, dove gli sono state dedicate anche pubblicazioni autorizzate realizzate da autori nipponici. Il gioco non sarà un picchiaduro ma una sorta di action game ambientato in arene urbane con uno stile che ricorda molto il deathmatch degli sparatutto in soggettiva.
E' prevista anche la modalità a due giocatori giocabile tramite i cabinati a due schermi e, essendo la scheda su cui gira una Naomi, è possibile inserire le VMU del Dreamcast per salvare la posizione e addirittura è presente una porta joypad a cui collegare il controller della console Sega.
Graficamente, sembra che la Capcom abbia fatto un buon lavoro nel riprodurre le atmosfere del fumetto originale, con una scelta cromatica sull'acido andante: per verificare l'effettiva giocabilità del tutto occorrerà attendere almeno un mesetto, prima che il gioco arrivi nelle sale italiane.

POWER STONE 2-CAPCOM

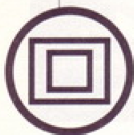
Il primo *Powerstone* aveva ottenuto un successo ben più che discreto, tanto che gli era stata dedicata addirittura una serie animata di sup-



porto e un buon numero di gadget. La struttura di gioco basata sui combattimenti in arene di una certa dimensione era discretamente originale, con il sequel la Capcom ha deciso di puntare al rialzo aggiungendo negli stage postazioni con mitragliatori e altri elementi sfruttabili dal giocatore.
In più è presente una modalità a 4 giocatori che aumenta notevolmente il divertimento presente già in massicce dosi nell'originale. Come *Marvel vs Capcom 2* il coin op uscirà in parallelo con la versione Dreamcast (come detto in Globo di questo mese), anche se non è chiara la presenza o meno di differenze tra la versione per le sale giochi e quella casalinga.

GAME KILLERS

Dai prossimi mese inizieremo la raccolta dei più alti punteggi raggiunti nelle sale giochi, quindi inviateci i vostri record all'indirizzo e-mail: joypad@edmaster.it. Ricordiamo che non esiste limitazione relativa alla data dei giochi quindi sono ammessi punteggi da *Pong* in su.
Ovviamente dovrà essere fornita una foto della schermata che mostri il record raggiunto.



DREAMCAST

di Stefano Castelli stef@edmaster.it

DREAMPAD

PRODUTTORE: MAD CATZ

La quantità di nuovi joypad usciti o in arrivo per il Dreamcast è notevole, ma non tutti riescono anche solo a eguagliare la buona qualità del controverso controller standard.
Ora MadCatz, ditta produttrice di alcune tra le migliori periferiche per PlayStation e Nintendo 64, scende in campo per dire la sua e lo fa in maniera abbastanza convincente.
Il Dreampad si presenta subito bene, con un design aggressivo e buoni materiali: inoltre l'idea di rendere le impugnature del pad gommate rende questo controller piuttosto piacevole da utilizzare, ma i veri punti di forza di questo prodotto sono i sei pulsanti frontali e il joystick analogico.
I primi consentono finalmente di utilizzare al meglio giochi come *Marvel VS Capcom* e *Street Fighter Zero 3*: le funzionalità dei tasti Z e C infatti sono pienamente riconfigurabili, rendendo il pad adattabile a qualsiasi necessità. Parlando invece dello stick analogico è da notare come questo sia calibrato ottimamente, e la buona resistenza offerta durante la sua pressione lo rende in qualche modo più preciso di quello che troviamo sul pad Sega. Tra i pad commerciali provati il Dreampad è finora l'unico con questa particolarità non da poco.
Altro aspetto positivo del pad e' l'impressione di maggiore solidità che i due grilleti dorsali forniscono, a coprire uno degli aspetti più discussi del pad originale SEGA.
Per il resto il pad è compatibile con tutte le periferiche Dreamcast (memory card, puru puru pack e via dicendo).
Gli unici difetti imputabili a questo controller sono riconducibili al pad digitale: anche questo infatti è stato rivestito con uno strato di gomma, e questo comporta una certa scomodità nel farci scorrere sopra il dito. Paradossalmente questo problema mina un poco l'utilizzo del pad proprio con quei giochi (i picchiaduro) per i quali sembrava perfetto.
Alla fin fine si tratta comunque del miglior pad disponibile (a mio avviso) per Dreamcast, e il suo prezzo piuttosto contenuto lo rende un acquisto estremamente consigliato, specie nel caso siate fan dei picchiaduro Capcom che richiedono i sei pulsanti. Molto consigliato.





TREMORPAK

PRODUTTORE: INTERACT

L'idea di utilizzare un Puru Puru Pack sullo stesso stile dei controller per Nintendo 64 può aver fatto storcere il naso a parecchi utenti, ben abituati alla completezza dei joypad Dual Shock di Sony che includono direttamente e senza spese aggiuntive la possibilità di avere un feedback vibrante.
Ancora di più gli utenti Dreamcast saranno piuttosto delusi dalla scarsa qualità del Puru Puru Pack originale Sega, che, ad un costo decisamente elevato, abbina delle vibrazioni piuttosto deboli, portando quindi i disperati utenti in cerca di nuove emozioni vibranti verso prodotti non-Sega. E tra questi ecco emergere la periferica Interact in questione.
Il TremorPak infatti ha due caratteristiche che lo rendono superiore a tutti gli altri prodotti analoghi finora provati: il prezzo e la qualità delle vibrazioni. Il primo è basso, molto molto più basso di quello della periferica Sega (circa un terzo), e se consideriamo che a questo abbiniamo una qualità delle vibrazioni di molto superiore al Puru Puru Pack possiamo facilmente capire quale dei due conviene acquistare. In definitiva un ottimo accessorio, economico, abbastanza solido (e quindi, ipotizzo, duraturo).
Da segnalare anche la presenza di un led luminoso che accompagna le vibrazioni e di un sistema di aggancio piuttosto affidabile, affinchè il TremorPak non venga sparato via nel bel mezzo delle situazioni più concitate.
Se volete quindi acquistare una periferica di questo tipo direi che non avete bisogno di cercare oltre: prendete pure un TremorPak e sarete sommersi da tutte le vibrazioni che volete ad un prezzo veramente ottimo.

NINTENDO64

di Riccardo Perotti zzap@edmaster.it

EXPANSION PAK

PRODUTTORE: NINTENDO

L'upgrade è una delle tappe fondamentali dell'utente PC che, di norma, si ritrova, anche in lassi di tempo relativamente brevi, costretto ad aggiornare il suo hardware ormai obsoleto in onore dei nuovi, spettacolari effettoni grafici richiesti dai videogiochi dell'ultima generazione. Su console è sempre stata un'altra cosa e le storie dei vari upgrade – pensiamo a MegaCd, a 64DD o, addirittura, al fantomatico lettore di CD-Rom per Super Nes – si sono quasi sempre tragicamente concluse nel fallimento più totale. Fermiamoci un attimo, raccogliamo il fiato e prepariamoci ad accogliere l'add-on che ci farà dimenticare le tristi esperienze passate: l'Expansion Pak. In effet-



A pagina 128, in alto il Dreampad Mad Catz, in basso a sinistra, Tremorpark per Dreamcast.
In questa pagina: *Perfect Dark* e *Donkey Kong 64* solo alcuni dei giochi che fanno un grande utilizzo dell'Expansion Pack Nintendo.

ti l'uscita della periferica Nintendo non è assolutamente una novità e, anzi, è dal dicembre del 1998 che gli enne64 di tutto il mondo possono avvalersi dell'ausilio di quattro, incisivi, Mb di RAM aggiuntivi.
Quattro soli Mb di Ram, due dei quali dedicati allo Z-buffer: ecco l'ormai ingiallita carta d'identità del Jumper Pak, nera cartuccia adibita al ruolo di sede della memoria base del Nintendo 64. I suoi limiti erano palesi e consistevano nella forzata adesione al tutt'altro che spettacolare statuto della medio-bassa risoluzione. L'antialiasing camuffava in qualche modo, ma a risentirne era la complessità del motore grafico che, per evidenti impossibilità tecniche, finiva spesso per risultare afflitto da molti e consistenti problemi.
Fortunatamente, Nintendo vede e provvede. L'Expansion Pak nasce così, con lo scopo d'innalzare le potenzialità grafiche di una console che, già "al naturale", aveva ospitato produzioni eccellenti anche dal punto di vista tecnico come i pluridecorati *Banjo & Kazooie* e *Zelda: Ocarina of Time*. Nuovi Mb e nuovo spazio per gli sviluppatori che, finalmente, avrebbero potuto liberare la loro vena creativa ed applicarla a produzioni prima irrealizzabili. L'aspetto più evidente dell'evoluzione era naturalmente quello esteriore, che, con *Turok 2:*





Seeds of Evil, per la prima volta su console raggiunse la bramata risoluzione 640X480, amichevolmente etichettata come "alta".
In realtà il frame rate del titolo Acclaim pagò lo scotto di questo splendore, anche se il risultato era tutto sommato godibile. Lo stupefacente *Rogue Squadron* seguì il percorso dello sparatutto di Neanderthal e sfruttò i quattro Mb in più per acquisire un look decisamente accattivante. L'Expansion Pak, tuttavia, non implicava un miglioramento del mero comparto grafico, ma solamente concedeva maggior memoria ai team di sviluppo. Ed era poi scelta dei progammatori di impiegarli per elaborare livelli più ampi, schemi di gioco più complessi oppure un'intelligenza artificiale più elevata o, ancora, per rinvigorire texture e palette di colori.
In definitiva l'espansione di memoria è un prodotto sicuramente consigliato a tutti, in quanto molti sono i giochi che lo supportano ed altri quelli che lo supporteranno. La spesa non è eccessiva e i miglioramenti sono notevoli e risulta pertanto d'uopo un giudizio eminentemente positivo dell'Expansion Pak. Concludo ricordando che molte hardware house ne hanno realizzata una loro versione, che, in quasi tutti i casi, si è dimostrata all'altezza di quella originale Nintendo. Citiamo i casi di MadCatz, ElectroSource e Interact, i cui prodotti non hanno mai destato alcun problema di compatibilità e si sono dimostrati di qualità da ogni punto di vista. Un piccolo appunto per quella PowerRocket che, ottima dal punto di vista tecnico, non è munita del comodo aggeggio per rimuovere il Jumper Pak e costringe di conseguenza all'utilizzo di monete o oggetti contundenti.

Tutti i giochi dell'Expansion Pack

All-Star Baseball 2000
Army Men: Sarge's Heroes
Command & Conquer 3D
Donkey Kong 64
Duke Nukem: Zero Hour
Gauntlet Legends
Hybrid Heaven
Ken Griffey Jr.'s Slugfest
Knockout Kings 2000
NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant
NFL Quarterback Club 99
NFL Quarterback Club 2000
Nuclear Strike
Rayman 2: The Great Escape
Re-Volt
Rocket: Robot on Wheels
Shadow Man
South Park
Star Wars: Episode I: Racer
Star Wars: Rogue Squadron
Top Gear Overdrive
Turok 2: Seeds of Evil
Vigilante 8

PC

di Simone Soletta sole@mindless.com

JOYPAD P 750

PRODUTTORE: SAITEK

E' già qualche anno che Saitek si presenta sul mercato con prodotti estremamente interessanti e di ottima qualità. Non si può non citare, in questo senso, l' *X36*, un evoluto kit





di controllo per simulatori di volo o il validissimo volante force feedback *R4 Racing Wheel.*
Oggi la casa taiwanese ci propone una serie di nuovi controller, tutti solidi e ben realizzati e venduti a un prezzo estremamente interessante.
Il P 750 è un pad disegnato cercando di abbracciare le esigenze di tutti i giocatori. Dotato di un design ergonomico e realizzato in materiali solidi e robusti, questo pad unisce nello stesso controller un controllo digitale "classico" a croce e uno stick analogico, selezionabili in qualunque momento semplicemente premendo un tasto sul pad stesso. La croce direzionale è realizzata creando un avvallamento per il pollice estremamente comodo, che permette di ottenere un'ottima precisione di movimento in qualunque situazione e che contribuisce ad evitare il tipico affaticamento da gioco che affligge molti controller di questo tipo. La presenza di un controllo analogico, anch'esso morbido e preciso, non esclude l'uso della croce direzionale che, durante l'uso del pad in configurazione analogica, si tramuta in un comodo "hat switch" tipicamente usato per gestire le differenti visuali nei nostri giochi preferiti. Lo stick analogico risponde in maniera convincente alle sollecitazioni e può essere limitato nel movimento su un solo asse, orizzontale o verticale, spostando una semplice levetta alla base dello stick, soluzione questa estremamente comoda qualora si volesse utilizzare il P 750 per arcade di guida.
I pulsanti sono in totale otto, quattro disposti a rombo più due grilletti nella più classica configurazione Psx. I quattro tasti sul pad sono posti in posizione piuttosto ravvicinata per aumentare l'immediatezza di utilizzo, ma non per questo risultano vicini al punto da rischiare di premerne uno al posto di un altro. La risposta è buona e i tasti risultano rapidi ed efficienti. Anche i grilletti per gli indici si comportano bene e va menzionato il particolare design dell'impugnatura che permette al dito medio, non utilizzato, di alloggiare in maniera comoda e riposante.
Sono inoltre presenti sul pad due tasti aggiuntivi, il canonico "Start" e uno "Shift" che, unitamente al software di configurazione prodotto da Saitek, permette di associare più comandi a uno stesso tasto.
Conclude la dotazione di controlli una rotella (Throttle) posta a portata di pollice sul lato frontale del corpo principale del pad.
Estremamente accattivante è il software di configurazione della periferica: un modello tridimensionale del pad puo' essere liberamente ruotato per accedere a tutti i controlli presenti sul pad e per assegnare ad uno di questi un comando o una macro particolare basta selezionarlo e premere il tasto o la combinazione di tasti opportuna sulla tastiera. Semplice e immediato, questo sistema si rivela estremamente versatile per creare "al volo" i nostri profili di gioco preferiti.
Il P 750 può essere collegato al PC sia mediante la canonica porta giochi presente sulla scheda audio, sia utilizzando la nuova connessione USB (magari utilizzando lo USB-HUB prodotto dalla stessa Saitek, che si trova in commercio al prezzo di 69.900 lire più IVA), che sta ormai monopolizzando il mercato.
Il prezzo è estremamente interessante: 55.000 lire più IVA per un controller a tutto tondo non sono poi molte.

PLAYSTATION

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

VGA-BOX

PRODUTTORE: HONG KONG

Fino all'introduzione del Dreamcast nel mercato mondiale, il collegamento di una console a un monitor standard VGA era un sogno difficilmente realizzabile, se non tramite sconvenienti e complicati metodi. La console Sega è stata la prima ad essere naturalmente predisposta per l'utilizzo di un cavo apposito e i risultati sono di assoluta eccellenza. Ora è possibile, tramite questo VGA-BOX, collegare al monitor VGA del proprio computer fino a quattro periferiche, tramite un normale cavo composito (video, audio L ed R).
La periferica si preoccupa di fare da ponte tra il monitor e la scheda video del computer, oltre che da "traghettatrice" per il segnale di qualsiasi periferica collegata ad





Pagina 130, *NBA Live 2000* e *FIFA 2000*, provati con il joypad Saitek P750, sanno dare il meglio di loro stessi.
In questa pagina, in basso a sinistra il pad Shock 2 Infrared Controller della Guillemot, in alto il P750 Saitek, a destra il VGA BOX.
Si ringrazia THC-HK (www.thc-hk.com) per averci fornito il VGA BOX.

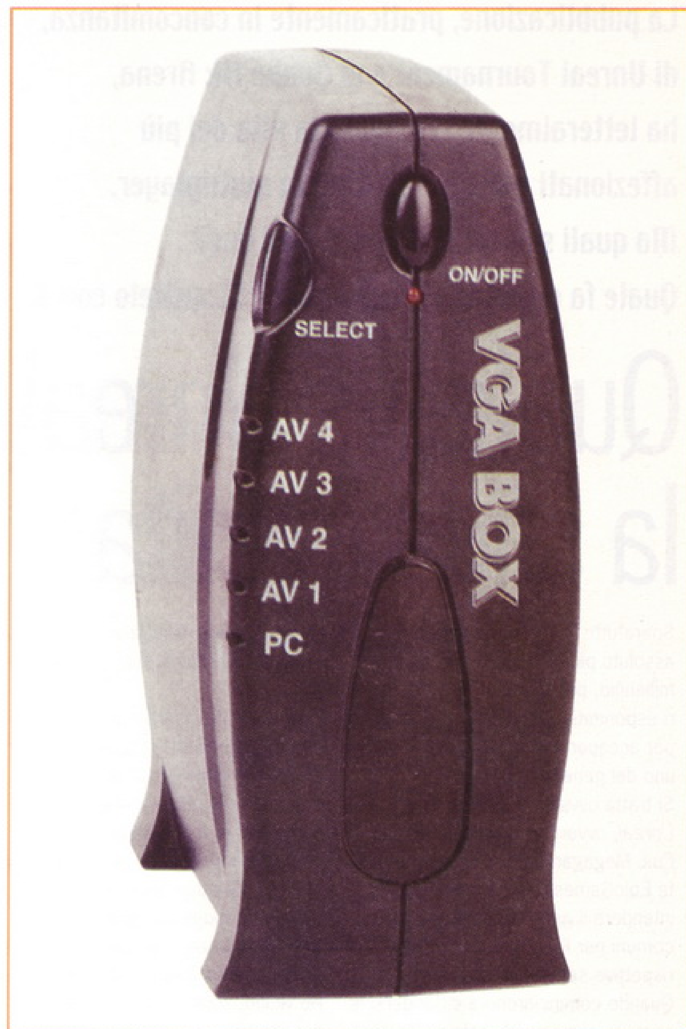


essa. Tramite un tasto è possibile switchare tra quattro canali, oltre al segnale della scheda video PC. In questo modo collegare una PlayStation (ma il discorso è valido, anzi, è soprattutto valido, anche per un Nintendo 64, una telecamera, il videoregistratore...) al monitor, ottenendo un risultato decisamente migliore che non quanto ottenuto con un normalissimo televisore di media qualità.
Per chiunque si ritrovasse una PlayStation compresa tra i modelli 7502 in poi, ovvero senza l'uscita video composita, è ovviamente obbligatorio (per riuscire a utilizzare il VGA-BOX) acquistare l'apposito cavo che disponga il segnale in uscita in modo da poter usufruire della periferica in analisi (un cavo simile costa mediamente sulle 15/20.000 lire, prezzo da aggiungere a quello del VGA-BOX).
Il problema incontrato non è assolutamente inerente al VGA-BOX, che si rivela comodo, bello da vedere, funzionale e utilissimo, ma nelle particolari caratteristiche tecniche della console Sony, che, ormai stanca e deperita dal punto di vista "espressivo-grafico", non riesce a figurare sempre al meglio su di un monitor che, per sua natura, accentua effetti di spixellizzazione. Ad ogni modo, la resa dei colori (vivi, nitidi, puliti) sul monitor è assolutamente eccellente. Il costo (139.000 lire) è piuttosto contenuto , specialmente vista la duttilità della periferica, che può unire tutte le migliaia di cavi che spesso albergano nelle zone "da gioco" di chi possiede più console, provvedendo, allo stesso tempo, ad offrire un'ottima presentazione su video.

SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER

PRODUTTORE: GUILLEMOT

L'infinito e completissimo listino delle proposte Guillemot per console (e PlayStation in particolare), non è certo avaro dei più disparati controller e joypad di qualsivoglia tipo. Tra questi non mancano alcuni esperimenti a raggi infrarossi, ovvero quei joypad senza cavi che, solo qualche anno fa, sembrava potessero soppiantare del tutto i pad normali.
Il pad Shock 2 Infrared Controller si presenta quindi privo di ogni collegamento "cablato" (se ci passate il termine) con la console Sony, relegando tutti le questioni di dialogo dati alla centralina inserità nell'apposita porta pad, che può essere settata utilizzando due diverse frequenze per permettere, naturalmente, l'utilizzo di due joypad su di una console. Una volta impugnato, lo Shock 2 Infrared Controller appare piuttosto voluminoso, andando a rappresentare un prodotto pensato per un mercato tipicamente occidentale, piuttosto che per quello nipponico, paese in cui le dimensioni dei pad sono solitamente più ridotte (per via delle ridotte capacità, ehr, palmari degli abitanti). Naturalmente il pad Guillemot presenta le due leve analogiche che, dopo l'introduzione sul mercato del Dual Shock, non sono più diventate un lusso ma uno standard. In questo caso le due leve rispondono in maniera precisa e puntuale alle sollecitazioni del giocatore, offrendo l'usuale scarsa resistenza alla pressione (a differenza del pad del Nintendo 64, ma è una scelta ben precisa, più che un difetto). Non manca tutta la solita serie di tasti "speciali", come il Turbo (che permette di ripetere automaticamente la funzione di uno dei tasti, a un'alta velocità di esecuzione) e il Mode, che dà al giocatore la possibilità di decidere se utilizzare il pad in modalità Negcon, Shock 2 o normale. Nel caso si scelga la modalità Negcon, il pad imita le caratteristiche vincenti (per precisione) dell'ormai vetusto pad Namco, pur non presentando la stessa stramba conformazione fisica.
La risposta dei tasti è buona, mentre appare discutibile la croce direzionale, dotata di una corsa troppo limitata, rendendo la periferica poco adatta all'utilizzo con picchiaduro e titoli simili.
La risposta dei tasti è eccellente, anche se può sembrare che intercorra qualche minima frazione di secondo da quando si preme il pulsante a quando l'azione si concretizza su schermo, problema forse dovuto al collegamento tramite raggi infrarossi. Scomodo potrebbe anche risultare il dover sempre giocare mantenendo il pad alla stessa altezza, più o meno, della ricevente per non penalizzare la ricezione.







MULTIPLAYER.PAD

La pubblicazione, praticamente in concomitanza, di Unreal Tournament e di Quake III: Arena, ha letteralmente sconvolto la vita dei più affezionati giocatori di titoli in multiplayer. Ma quali sono le differenze tra i due? Quale fa davvero al caso vostro? Scopritelo con J.

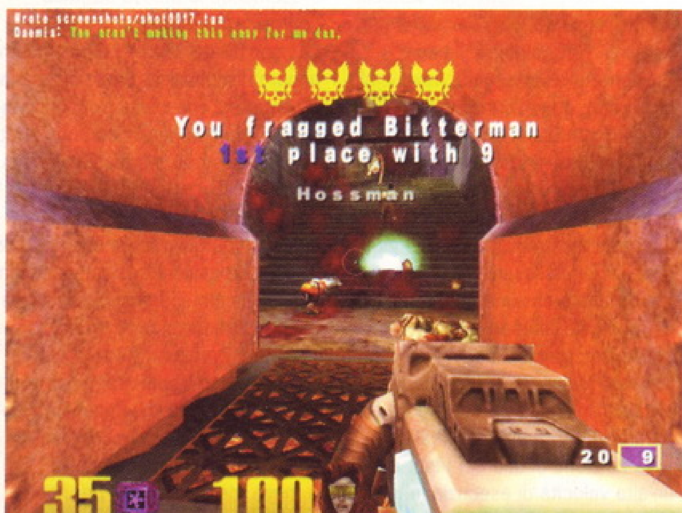
Quake vs Unreal, la sfida infinita.







Sparatutto 3D, uno dei generi in assoluto più di moda in questo inizio millennio, prendiamo due dei maggiori esponenti, da anni ormai in lotta per accaparrarsi lo scettro di numero uno del genere.
Si tratta ovviamente di *Quake* e *Unreal*, ovvero id Software contro Epic Megagames (ora semplicemente EpicGames), due modi diversi di intendere il genere, ma due idee comuni per l'ultimo capitolo delle rispettive saghe: il multiplayer.
Quando cominciarono a diffondersi le prime voci sui giochi solo multiplayer, gran parte dei giocatori si disse sconcertata dalla scelta; via via che i progetti si svilupparono, tutti cominciarono a credere in questa soluzione, "grazie" al contributo di giochi come *Quake 2*, che non davano poi un così grande divertimento in singolo, ma che erano impagabili in multiplayer.
Normalmente i nemici della precedente generazione di sparatutto erano posizionati in punti strategici, ma erano minati da un bassissimo numero di routine che li comandavano, da una limitata possibilità di movimento (in pratica aspettavano fissi nella postazione assegnata), e da una intelligenza artificiale non proprio eccelsa (se si abbatteva un avversario vicino, sovente il compagno non si accorgeva assolutamente di nulla).
Solo *Unreal* aveva presentato avversari degni di tale nome, in grado di muoversi più liberamente, ma comunque non di seguire il giocatore in caso di fuga, mentre il povero *Quake 2* aveva nella demenza degli Strogg il suo punto debole.



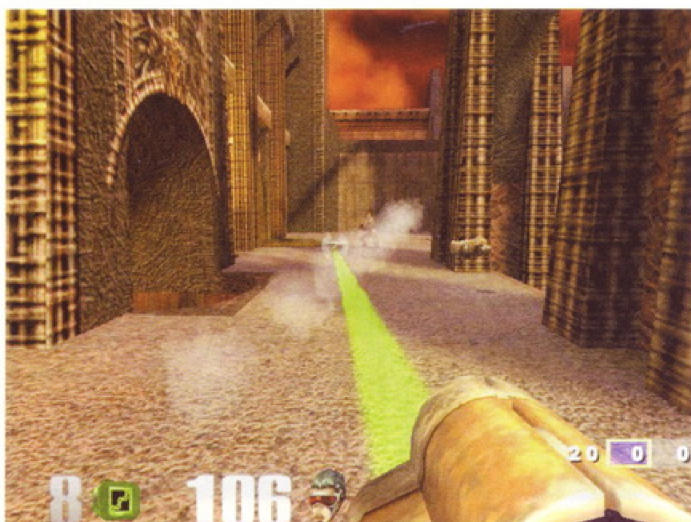
FASE 1: UNREAL TOURNAMENT

I prodotti di cui parliamo questa volta sono, come avrete potuto intuire, *Quake 3: Arena*, pubblicato in italia pochi giorni prima di Natale, e *Unreal Tournament*, annunciato da mesi, ma anche esso pubblicato solo verso i primi di dicembre. La prima battaglia tra i due colossi era finita per così dire in parità: un ottimo single player per Unreal e un mai eguagliato supporto multiplayer per *Quake 2*, tanto da far diventare il gioco id uno dei giochi multiutente più diffusi e versatili di sempre sulla grande rete. Ma esaminiamo i due prodotti in dettaglio, partendo dal primo arrivato, ovvero *Unreal Tournament*.
La trama è ovviamente trascurabile (ci si deve semplicemente scontrare contro tutti gli avversari per diventare Grande Campione del Torneo).
La prima modalità di gioco è il classico Deathmatch, uno scontro "tutti contro tutti" all'interno di una arena, dove ogni avversario ucciso fa ottenere un punto, ogni suicidio (caduta, esplosione) la perdita di un punto, il fatto di venire uccisi non comporta penalità, se non l'avanzamento in classifica degli avversari e la perdita delle armi raccolte.
Dominio, invece, è forse una delle modalità di squadra più interessanti: alcuni punti di controllo sono sparsi per le mappe, per controllare un'area basta toccare il punto di controllo, finchè rimarrà del colore della nostra squadra si riceveranno punti. Il più classico Cattura la Bandiera è la terza modalità di *UT*: l'obiettivo è di sottrarre la bandiera situata nella base avversaria e sovrapporla alla propria, difendendo ovviamente il vessillo dagli attacchi avversari.
Anche la modalità Assalto si rivela riuscitissima, ma richiede squadre di giocatori affiatati, suddivise a loro volta in squadre in attacco e in difesa (la prima cerca di conquistare un castello, la seconda ovviamente cerca di evitare il tutto...). La Sfida, ultima modalità di *Unreal Tournament*, altro non è che un deathmatch uno contro uno, niente di più, niente di meno.

FASE 2: QUAKE III: ARENA

Dall'altro lato del ring si trova *Quake 3: Arena*, decisamente più povero di modalità di gioco: un deathmatch del tutto simile ad *Unreal Tournament*, il Team Deathmatch, organizzato in squadre, il Cattura la Bandiera e il

DI DANIELE BORGNA dax@edmaster.it



Duel un semplice "uno contro uno". Se da un lato prettamente numerico *Unreal* appare vincente bisogna andare più a fondo per analizzare le caratteristiche dei due colossi. *Unreal*, giocato e terminato in single player insegna al giocatore l'utilizzo di tutte le modalità di gioco, mentre *Quake III* si limita ad un Deathmatch sfrenato. Abbiamo utilizzato il termine "insegna" non fuori luogo, perché in effetti il single player è stato pensato in entrambi i titoli come un allenamento e un modo per prendere confidenza con comandi e mappe, in modo da non approdare nelle arene virtuali su Internet completamente inesperti. L'esperienza data dal single player, pur se simile al multiplayer via Internet, non riesce però a eguagliare del tutto le sfide avvincenti che si svolgono ogni notte sui server di mezzo mondo.

FASE 3: LO SCONTRO

I bot programmati per i due giochi riescono a simulare in modo abbastanza convincente le caratteristiche dei giocatori umani, panico nei momenti di inferiorità, attimi di esaltazione, scelte tattiche... ma a lungo andare si cominciano a notare i primi comportamenti non del tutto "umani". *Unreal* sfoggia dei bot molto convincenti nella modalità di Deathmatch, ma molto più prevedibili nell'uno contro uno: nel Duel, infatti, sembra che i bot preferiscano un certo "giro", forse più redditizio in termini di raccolta armi, ma tale da farli risultare prevedibili dopo alcuni match sulla stessa mappa.
Si potrebbe obiettare che anche i giocatori veri di solito seguono lo stesso tragitto per tutta la durata della partita, ma è anche logico che nel caso di diverse uccisioni consecutive in cima a un ascensore, per fare un esempio, difficilmente un giocatore, per sprovveduto che sia, continui a utilizzare tale ascensore.
Opposta la situazione di *Quake 3: Arena*, i bot sono molto convincenti nei movimenti e letteralmente imprevedibili nel duel testa a testa. Purtroppo c'è però da notare una forte tendenza all'ammassamento in alcuni punti topici della mappa, favorendo la vita al giocatore che, se ben appostato e ben armato, potrà fare una vera e propria carneficina a ogni appuntamento.
Entrambi i titoli supportano in maniera incredibile le partite via Internet, sfruttando al meglio i protocolli di rete e cercando di caricare il server del minor lavoro possibile, limitando in tal modo anche gli sbalzi di ping (il tempo che intercorre tra l'input di un comando da parte del giocatore e il concretizzarsi su schermo dell'azione). Le tattiche di gioco da applicare ai due titoli sono comunque differenziati, tanto che sovente i fan di una serie raramente riescono ad adeguarsi al gioco "opposto".
Unreal è a tutti gli effetti un gioco più lento e riflessivo, non mancano certamente le risse e i momenti concitati, ma in linea di massima le mappe sono più grandi e dispersive, e le tattiche diventano fondamentali così come la conoscenza delle mappe. Anche per *Quake* la conoscenza delle mappe è fondamentale, ma qui, più che i tatticismi, contano i riflessi allenati a livelli stratosferici. Non sono neanche da confrontare la velocità di sparo e di movimento tra i due titoli, e anche se in single player si può aumentare la velocità di gioco di *Unreal Tournament*, nel gioco in rete questa è fissa e surclassata dal gioco id.

FASE 4: GIOCHI PER DIVERSE ESIGENZE

Ma come arrivare alla fatidica nottata sui server? Innanzitutto differenziamo tra coloro che non hanno mai giocato a uno sparatutto 3D via Internet e quelli che lo hanno fatto. I veterani avranno giocato probabilmente a *Quake* e *Quake 2*, non faticando a trovare il feeling con i due colossi: *Unreal* per la velocità di gioco, che si avvicina a quella di *Quake 2*, e *Quake III* per la fisica di gioco e le armi, che, pur se mutate di design, sono molto simili a quelle dei precedenti capitoli. Se invece ad affacciarsi alla competizione saranno le nuove leve, allora il discorso si fa più complicato.
Entrambi i giochi permettono una svariata scelta di livelli di difficoltà, ma la dura realtà si fa viva alla prima partita in rete: le persone reali non sono bot, non sono prevedibili e sono, purtroppo per il "newbie" (ovvero i nuovi utenti), solitamente molto bravi.
Se in più aggiungiamo che *Quake III* può contare su uno zoccolo duro di giocatori estremamente abili forse la scelta di *Unreal* potrebbe permettere un approccio migliore e quasi indolore. Concludendo, anche se il genere e la specializzazione dei due capolavori sembrano uguali, è diverso il target di riferimento: *Quake* è furia, frenesia, riflessi a mille, *Unreal* è più tatticismo e ragionamento. Fate la vostra scelta.

PROSSIMAMENTE...

Nel prossimo numero di multiplayer.pad analizzeremo a fondo i principali siti internet per il gioco on line. Un viaggio nelle chat room e nelle classifiche mondiali, vedremo come trovare avversari per il vostro gioco preferito, i metodi per organizzare le sfide e quelli per entrare in gioco. Scopriremo insieme quali sono le sfide che possono fare per voi, qualunque sia il videogame che vi appassiona, dal genere sportivo a quello di guida, dal gioco di ruolo allo sparatutto. Nel caso siate fan di giochi più tradizionali come gli scacchi o la dama, non disperate, avrete in ogni caso pane per i vostri denti.







PAD IN RETE

Internet è una fantastica risorsa soprattutto per i videogiocatori. Le riviste on-line sono ormai una realtà di tutti i giorni e gli abnormi siti statunitensi ed europei dedicati ai videogiochi, riescono a saziare la sete di notizie e curiosità di qualsiasi giocatore. Dai filmati dei prossimi titoli per PlayStation 2 alle ultime speculazioni su X-Box e Nuon, ecco dove dirigersi per rimanere sempre al passo coi tempi.

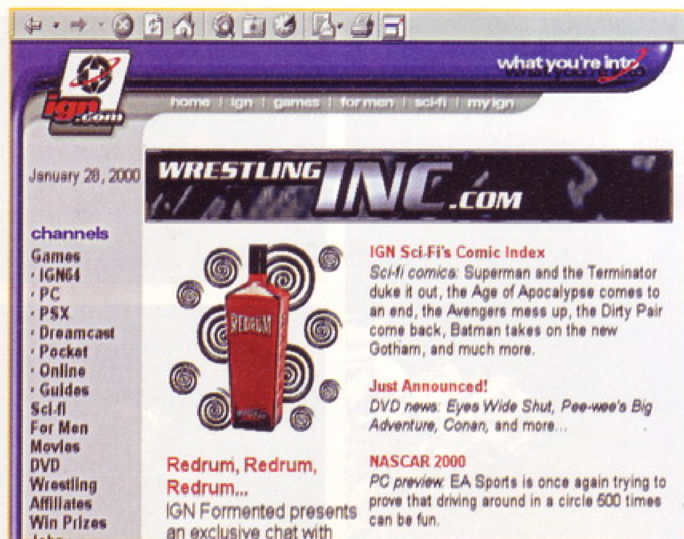


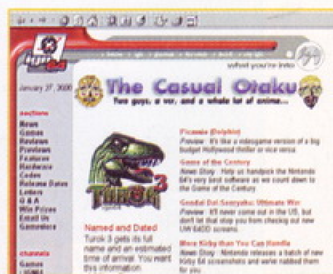
Uno dei principali vantaggi che Internet può offrire a un videogiocatore è quello di potersi sempre tenere aggiornato su tutto quello che riguarda il suo hobby: certo, ci sono le riviste da edicola (dovreste averne in mano una in questo preciso momento) che sono cosa buona e giusta, ma i vantaggi di un sito (nessun limite di spazio e la possibilità di presentare notizie molto più fresche, ad esempio...) sono sotto gli occhi di tutti. Ci sono però anche degli ovvi svantaggi: chiunque può improvvisare un sito con poco sforzo, e non è detto che la qualità dei pezzi raggiunga le mirabili vette qualitative di, chessò, J (una a caso eh...). Per non perdere tempo tra miriadi di robaccia, abbiamo quindi elencato qui sotto alcune delle riviste online che, nel tempo, hanno saputo distinguersi dalla massa.

Videogames.com

Url: www.videogames.com

Videogames.com è senza ombra di dubbio uno dei più grandi siti dedicati all'argomento console (e non solo) presenti sulla rete.
Aggiornato quotidianamente con una buona quantità di materiale, presenta solitamente degli articoli redatti con una certa competenza (non sono mancati comunque casi di voti assolutamente deliranti, come quelli –altissimi- che spesso vengono assegnati a titoli di wrestling che meriterebbero solo l'oblio eterno... va bene essere americani dentro, ma a tutto c'è un limite) e tempestività.
Oltre alle canoniche recensioni (simpatica la possibilità data ai lettori di scrivere e uploadare una recensione, che verrà poi affiancata a quella "ufficiale" scritta da un membro della redazione) sono ovviamente presenti tutte le più classiche sezioni che contraddistinguono ogni rivista/sito che tratti questo campo: ecco quindi le solite news (che hanno una qualità piuttosto altalenante, e alternano periodi di grande spolvero ad altri in cui sembrano uplodate solo per far presenza... misteri della rete), delle anteprime sempre piuttosto esaustive e corredate da un numero di foto più che buono, una sezione dedicata alle guide per i titoli più famosi (che, comunque, per essere gustate in tutto il loro splendore devono essere acquistate al prezzo di circa sei dollari) e ai trucchi e una serie di speciali "a tema" che, se non proprio utilissimi, costituiscono comunque una piacevole lettura (per fare un esempio, in questi giorni di attesa per il Superbowl, lo staff di videogames.com ha preparato un articolo con i dieci migliori giochi di football mai realizzati).
In definitiva, un sito che merita di essere inserito nel bookmark di ogni appassionato consolaro, anche prendendo in considerazione l'enorme quantità di materiale fotografico presente (per i giochi più importanti si arriva tranquillamente oltre il centinaio di immagini) e la particolare attenzione dedicata alle anteprime per l'ormai imminente PlayStation2.
Difetti? Bhè, a voler dire tutta la verità la realizzazione grafica non è proprio il massimo della vita e, per cercare un altro pelo nell'uovo, la qualità dei filmati allegati ai vari articoli è solitamente piuttosto scarsa.





IGN.com

Url: www.ign.com

Altro peso massimo della rete, IGN.com è una buona alternativa a Videogames.com e presenta, bene o male, le stesse sezioni del sito suddetto (oltre ad altre parti di argomento extra-videoludico che in codesta sede poco ci interessano).
La navigazione tra le varie aree (rigorosamente divise per sistema) è piuttosto piacevole, anche se probabilmente una maggior varietà grafica non avrebbe fatto male.
Qualitativamente, gli articoli non raggiungono probabilmente il livello di quelli di videogames.com e i recensori, in particolare, si lasciano spesso trasportare dall'entusiasmo che si viene a creare verso alcuni titoli, assegnando giudizi abbastanza discutibili (restando in tema di giudizi, non si può non apprezzare la tabella dei voti, assolutamente "Zzap!iappiana" e completa sotto ogni punto di vista). A parte questo piccolo (?) difettuccio, lo staff di IGN si dimostra sempre piuttosto volenteroso di fare le cose per bene e raramente si leggono articoli redatti in fretta e furia. Particolare attenzione è data alle news che, grazie

OTAKU

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it



anche a un'impostazione grafica molto ordinata e "pulita", si rivelano una fonte di informazioni preziosa, aggiornata e, soprattutto, attendibile: ottime anche le anteprime (in queste ultime, una maggiore quantità di immagini non avrebbe fatto comunque male, mentre sono invece molto apprezzabili i numerosi filmati) e la sezione feature, che comprende editoriali, interviste (parecchie), l'immancabile sezione otaku, una specie di glossario con tutte le terminologie utilizzate comunemente negli articoli, un Who's Who (interessante, ma poi non molto utile) e degli speciali difficilmente collocabili in altre sezioni specifiche. L'impressione che si riceve da questo sito, in sintesi, è inizialmente quella di un pastrocchio assurdo tra argomenti più o meno compatibili tra di loro (fantascienza, wrestling (!), articoli di cinema e così via...) ma, una volta "filtrati" tutti i contenuti irrilevanti (e i Pokemon, che sembrano essere la passione della redazione di IGN) rimane comunque un sacco di ottimo materiale da leggere.

ConsoleDomain

Url: www.consoledomain.com

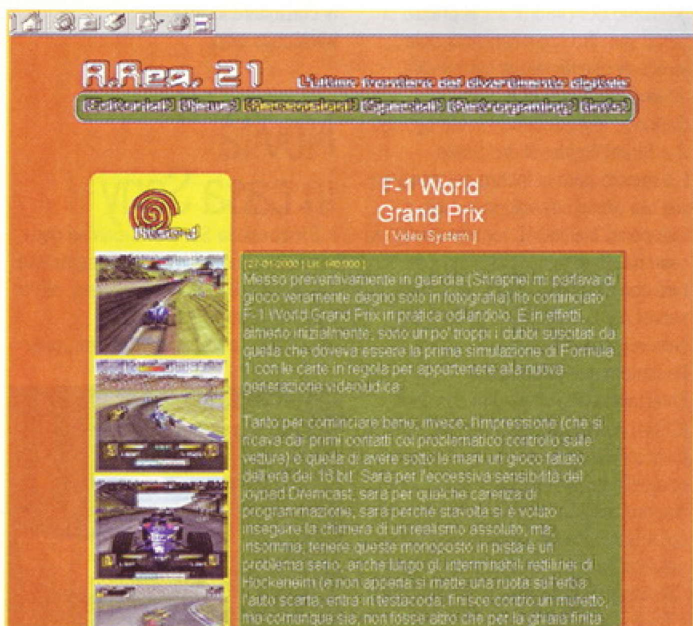
Rispetto ai due siti precedenti, questo ConsoleDomain è sicuramente meno vasto e pretenzioso ma il piccolo difetto può essere anche considerato anche come uno dei suoi punti di forza.

Il sito, infatti, ha più o meno tutte le caratteristiche essenziali per essere apprezzato da un giocatore, senza tuttavia stordire con un'eccessiva quantità di informazioni: si trovano quindi delle buone news, delle anteprime abbastanza ben realizzate e delle recensioni i cui giudizi sono sempre piuttosto condivisibili (anche se, a proposito di recensioni, non si spiega molto la mancanza degli articoli dedicati ad alcuni titoli anche piuttosto importanti – *Grand Theft Auto 2*, per fare un esempio-).

Interessante anche la sezione riservata agli "speciali", che comprende i classici report dalle fiere, commenti sulle line-up dei maggiori produttori e tutto quello che ci si potrebbe aspettare di trovare in una sezione simile.

Qualche parola va certamente dedicata ai trucchi e alle soluzioni che, sebbene non interamente realizzate dalla redazione (e sarebbe stato difficile, considerando il numero delle stesse), come per esempio nel caso di videogames.com, rimangono comunque valide e ben scritte (anche se forse un po' troppo essenziali).

In definitiva, ConsoleDomain è un buon sito, che ha il vantaggio, rispetto a videogames.com e ad IGN, di essere decisamente meno "faticoso" da esplorare, anche se paga il tutto con una minore completezza di contenuti.



A.Rea.21

Url: area21.ermes.it

A una prima occhiata distratta, A.Rea.21(giunta ormai alla sua terza incarnazione) sembrerebbe assolutamente incapace di reggere il confronto con i mastodontici siti americani e... bhè, in effetti è proprio così, però i pregi di questo ormai storico sito (che, a differenza degli altri descritti qui sopra, è bene ricordarlo, è completamente amatoriale) non vanno certamente ricercati nella mole di materiale presente o nelle news aggiornatissime, quanto piuttosto nella qualità degli articoli presenti.

Le (purtroppo poche) recensioni che vengono puntualmente uploadate con cadenza più o meno settimanale, infatti, si distinguono solitamente per una capacità di giudizio che sicuramente non è propria dei più vasti e dispersivi siti di cui sopra: diciamo che, seguendo le indicazioni date da A.Rea.21 raramente vi ritroverete a comprare un gioco al di sotto delle vostre aspettative.

Un sito molto buono, che personalmente visito a ogni nuovo aggiornamento (non ci vuole moltissimo a leggere tutto quello che viene messo online, e di solito è tempo speso bene) e che vi consiglio senza riserva alcuna: certo, va preso per quello che è, e se volete un'informazione a 360° sul mondo delle console dovete prenderlo come "compendio" a altre fonti.



I LINK DEL MESE

POKEMON

www.pokemon.com

10 Pokemon (molto) alternativi:
www.hecklers.com/pokemon

Notizie e strategie:
www.pokehost.com/pokemon

Sito ufficiale delle cards prodotte dalla Wizards of the Coast:
www.wizards.com/pokemon

Altro sito dedicato alle cards:
www.pokemon-trade.com

Idem come sopra:
www.pokemon-card-picture.com

Sito di consigli e strategie:
www.pokeabode.com

Sezione del sito Nintendo dedicata a Pokemon per GB:
www.nintendo.com/gb/pockemon/index.html

Chat sui Pokemon:
atk007.hypermart.net/pokemon/chat.html

Fan site:
www.angelfire.com/mn/aaron/pokemon.html

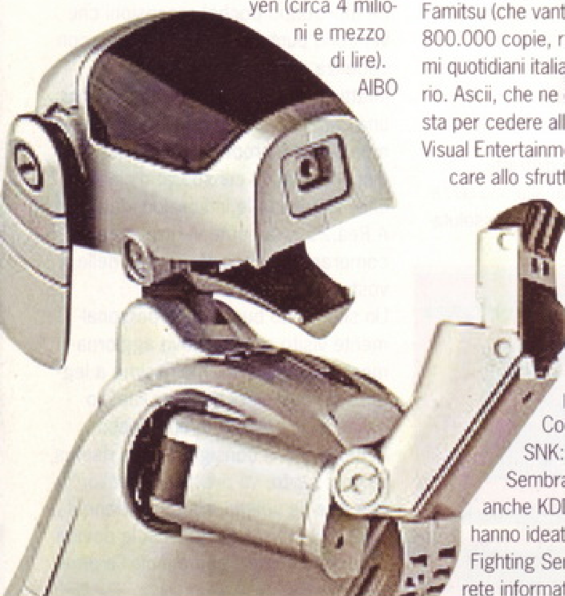


OTAKU

Se pensavate che i Tamagotchi potessero rappresentare l'ultima frontiera dei Virtual Pet, allora arrendetevi all'idea di non conoscere per nulla il mondo nipponico: sono in arrivo i primi cani robot perfettamente funzionanti, si spera... Cresce, intanto, la moda del gioco on-line anche nel mondo delle console, soprattutto grazie al Dreamcast. Per concludere, veloce reportage dell'equivalente giapponese di Sanremo e degli MTV Video Music Awards.

Cani robotici e novità dal mondo dei videogiochi

Eh sì, si vede proprio che siamo approdati nel nuovo millennio. Dopo i primi timidi tentativi, durante gli anni ottanta, di costruire dei robot domestici, che inevitabilmente si rivelavano premature creazioni fin troppo ambiziose, ora la tecnologia è progredita a sufficienza da proporre qualcosa di più concreto. A partire dal 15 febbraio, la Sony immetterà sul mercato i primi esemplari dell'AIBO, il cane robot per chi desidera la compagnia di un cucciolo ma non può curarne uno in carne ed ossa, al prezzo di 250.000 yen (circa 4 milioni e mezzo di lire). AIBO è dotato di una CPU RISC a 64-bit e 100Mhz di frequenza, 16Mb di RAM e un occhio cibernetico da 180.000 pixel. Non solo, la Sony promette che il cagnolino robot sarà capace di imparare dal padrone a stare a cuccia, sdraiarsi immobile, dare la zampetta ed altri giochetti, ma addirittura che AIBO avrà una propria emotività, e, a seconda dei casi, potrà essere giocoso o triste, vorrà essere coccolato o stare tranquillo per conto suo. I giapponesi direbbero 'sugoi!' (forte!).



Videogiochi che passione!

Novità in campo editoriale. La rivista di videogiochi più famosa in Giappone, Famitsu (che vanta una diffusione di 800.000 copie, rapportabile ai massimi quotidiani italiani) cambia proprietario. Ascii, che ne detiene la proprietà, la sta per cedere alla sua sussidiaria Ascii Visual Entertainment per potersi dedicare allo sfruttamento della popolarità di Famitsu in altri campi, tra cui l'editoria on line. Questo potrebbe tra l'altro significare il via a una versione Web dell'osannato periodico giapponese. Come diceva una volta SNK: "il futuro è ora". Sembrano pensarla così anche KDD e Capcom, che hanno ideato il Communication Fighting Service. Si tratta di una rete informatica ad alta velocità che metterà in comunicazione i cabinati della sale giochi nipponiche con il casalingo Dreamcast. Ne avevamo già parlato in precedenza ma ora abbiamo alcuni dettagli: quando un giocatore siederà di fronte al cabinato, o accenderà il Dreamcast da casa, potrà connettersi alla rete sopra citata con il suo nome e un codice di identificazione. Il sistema provvederà a stabilire la connessione con un altro giocatore dotato dello stesso identificativo per uno scontro uno contro uno. Il primo gioco a supportare i duelli telematici sarà *Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes*, in uscita i primi di marzo in versione coin-op su Naomi e il 23 marzo prossimo per Dreamcast al prezzo di 5800 yen. Tra i prossimi titoli dotati invece di questa nuova funzionalità citiamo *Powerstone 2*, *SNK vs. Capcom*, *Rival Schools United by Fate 2* e *Street Fighter III 3rd Strike*.

E a quanto pare la febbre del gioco on line sta ormai coinvolgendo tutto il Giappone: MediaCAT, fornitore di TV via cavo ha infatti annunciato una joint venture con StarCAT e KMN per creare un server per il multiplayer su console nella regione di Nagoya.

Recentemente la Computer Entertainment Software Association (CESA) ha tenuto una conferenza stampa in cui ha delineato il carattere generale della più importante esposizione nipponica sull'intrattenimento elettronico, il Tokyo Game Show, edizione primavera 2000. I rappresentati della CESA hanno dichiarato che quest'anno il Tokyo Game Show mostrerà al mondo un volto nuovo, adeguato alle sfide del mercato del nuovo millennio. Il TGS edizione 2000 vuole rappresentare i profondi mutamenti che le nuove console e le tecnologie legate a uno sfruttamento videoludico di Internet, stanno producendo sul mercato dell'intrattenimento elettronico. Per il momento sono attesi 60 espositori che andranno a occupare 1.241 stand su un'area espositiva totale di 54.000 metri quadrati. L'esposizione si terrà a Makuhari Messe, nell'area di Chiba, dal 31 marzo al 2 aprile, a un tiro di schioppo da Disneyland Tokyo. La prevendita dei biglietti sarà aperta a partire dai primi di febbraio. Per informazioni consultare il sito Web www.cesa.or.jp.

Novità in casa Sony

Il 1 febbraio la Sony of Japan ha dato vita a una nuova sussidiaria legata alla sua PlayStation e, in particolare, all'imminente lancio della PS2. PlayStation.com Japan Co. Ltd., que-



DI GIANLUCA TABBITTA ryo@edmaster.it



sto il nome della società, sarà incaricata della creazione e del marketing di un sito Web dove tutto ciò che reca il marchio PlayStation verrà messo a disposizione del cliente finale. Su questo sito è previsto anche il commercio di DVD e CD musicali (probabilmente a sfondo videoludico) e di qualsiasi altro media utilizzabile dalla nuova console Sony. Per ulteriori aggiornamenti, consultate il sito in allestimento www.jp.playstation.com (dove per ora si può ammirare una pregevole introduzione in Shockwave) o rimanete in ascolto su Otaku. Gli appassionati delle vecchi serie robotiche giapponesi saranno felici di apprendere che la Banpresto si appresta a lanciare per PlayStation *Super Robot Taisen Alpha*, il seguito della sua famosa saga basata sugli antichi robottoni. Per chi non conoscesse questo gioco, si tratta di GDR dove i protagonisti delle varie serie televisive anni '70, da Gaikin a Getter Robot, combattono uniti le forze del male (anch'esse coalizzate, altrimenti non è leale). La pubblicazione, inizialmente fissata per il 24 febbraio, è stata rinviata a marzo. Conversione videoludica anche per il carinoso Hello Kitty, una serie che ha generato una tra le line-up di merchandising di maggior successo nella storia giapponese degli ultimi vent'anni. Cosa si può trarre da Hello Kitty se non un fantastico picchiad... ahem, volevo dire, puzzle game? Il rompicapo sarà pubblicato il 30 marzo per Dreamcast. Il titolo è Magical Block of Hello Kitty. Come direbbero i giapponesi? Kawaiine! (carino!) E speriamo sia anche un buon gioco.



Lupin III e piccole idol

Anche i miti invecchiano, e celebrano i loro anniversari. Il ladro più famoso dell'animazione nipponica, Lupin III, commemorerà un decennio di special televisivi con un album di soli vocali in uscita il 21 febbraio in Giappone al prezzo di 2.913 yen. Nell'album saranno incluse tutte le sigle di apertura e di chiusura delle speciali puntate televisive andate in onda durante gli anni '90. Come tracce bonus saranno acclusi brani tratti dai due lungometraggi di Lupin per il grande schermo lanciati rispettivamente nel 1995 e 1996. Rimaniamo nel campo dell'animazione col film evento di questo mese: Jin-Roh, scritto da Mamoru Oshii. L'autore di capolavori del calibro di Ghost in the Shell e Patlabor 2, ha deciso con questo lungometraggio di dedicarsi alla fantapolitica. Lo scenario di Jin-Roh ("Brigate Lupo") si ambienta infatti in un ipotetico Giappone degli anni '60 occupato dall'esercito tedesco, che instaura nella terra del Sol Levante un sanguinoso stato di polizia. Il film d'animazione, prodotto da I.G. Production e diretto da Hiroyuki Okiura è stato già dichiarato vincitore della cinquantaquattresima rassegna del Manichi Movie Contest tenutasi il 18 gennaio. La prima al pubblico è fissata per il 19 febbraio allo Yubari International Film Festival. Il lungometraggio sarà inoltre presentato al Rotterdam International Film Festival.

Peggio di Sanremo?

Passiamo al campo discografico e parliamo di seiyuu, le cantanti-doppiatrici nipponiche. La trentunenne Aya Hisakawa, estremamente popolare in Giappone per aver recitato in una miriade di OAV e serie TV tra cui Sailor Moon (Ami Mizuno/Sailor Mercury), Aa! Megamisama! (Skuld) e Mamono Hunter Yohko (Yohko), sta per lanciare l'ultimo di una lunga serie di album da solista che, per cambiare, sarà dedicato all'attività svolta nel campo discografico nell'ultimo decennio. Decade, questo il titolo dell'album, verrà pubblicato a partire dal 21 febbraio su 3 CD e conterrà 45 tracce rimasterizzate in digitale più una traccia dati con all'interno un video di Aya e un messaggio dalla seiyuu stessa. Prezzo previsto: 4.500 yen (circa 85 mila lire) per la prima stampa, con libretto fotografico accluso. Speriamo di ascoltare anche 'Mizu no Labyrinth', uno dei suoi brani POP migliori.

Premi Nipponici

Corrispondente giapponese degli MTV Awards, la manifestazione Space Shower TV Music Video Awards ha premiato il videoclip di Hikaru Utada (sedicenne cantante pop il cui album First Love è tra i primi 10 della classifica Oricon) Automatic, come video migliore tra i nuovi big, il video dei *Dragon Ash Let Yourself Go*, Let Myself Go, nella categoria dei big consolidati, Honno di Shiina Ringo come migliore clip di un'artista di sesso femminile e Jubilee (a quanto pare il termine è abusato ovunque) di Kazuyoshi Nakamura come miglior clip di artista di sesso maschile. E' stato anche premiato Pulse dei Mad Capsule Market, nella categoria dedicata alla miglior computer grafica in un videoclip. Per la serie: non avreste potuto vivere nell'ignoranza ancora a lungo...

CLASSIFICA ORICON

I GIOCHI PIU VENDUTI IN GIAPPONE A GENNAIO

1. Pokemon Silver (Game Boy)
2. Pokemon Gold (Game Boy)
3. Gran Turismo 2 (PlayStation)
4. Momotaro Dentetsu V (PlayStation)
5. Valkyrie Profile (PlayStation)
6. Muscle Ranking Vol. 1 (PlayStation)
7. Mario Party 2 (Nintendo 64)
8. Donkey Kong 64 (Nintendo 64)
9. Shenmue Chapter 1: Yokosuka (Dreamcast)
10. Techromancer (Dreamcast)
11. Crash Bandicoot Racing (PlayStation)
12. Pachislot Aruze Oukoku 2 (PlayStation)
13. Touge Max G (PlayStation)
14. Konya Mo Doru Bako!!! 2000 (PlayStation)
15. Jikkyou Powerful Pro-Yakyuu '99 Kettei-Ban (PlayStation)
16. Parasyite Eve 2 (PlayStation)
17. Doko Demo Issyo (PlayStation)
18. Ready 2 Rumble Boxing (Dreamcast)
19. Dance Dance Revolution 2nd Remix (PlayStation)
20. Sea Man (Dreamcast)





STELLE&STRISCE

Le streghe ritornano, e questa volta The Blair Witch Project non c'entra proprio nulla. Negli Stati Uniti nuovi provvedimenti promettono di mettere fine alla violenza esplicita nei videogiochi. E ancora: Scooby Doo alla riscossa, la Nintendo parla di Dolphin, Nintendo 64 e Game Boy Advance.



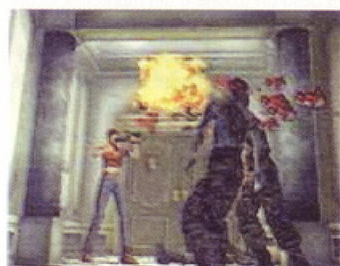
Una commissione per il controllo della violenza?

L'eterna polemica sulla violenza nei videogame torna a imperversare negli Stati Uniti. Lo stato del New Jersey aveva già varato una legge messa in vigore a metà gennaio che proibiva ai ragazzi al di sotto dei 18 anni di giocare ai coin-op che presentano violenza visiva.
Per quanto mancasse di chiarezza non presentando normative precise, tale esempio è stato ripreso anche dal Tennessee, che ha allo studio ben quattro proposte di legge, sempre sull'argomento videogame. Se venissero approvate verrebbe stabilita una commissione atta a vigilare sulla quantità di violenza presente nei giochi, che avrebbe il potere di inserire censure o addirittura di vietarne la vendita come avveniva per il Comics Code negli anni successivi alla sua istituzione.
L'ennesimo attacco al mondo dei videogame non è altro che una parte del disperato tentativo dell'amministrazione americana di contenere la criminalità giovanile, dopo aver fallito nella politica per la riduzione delle armi da fuoco. Dopotutto l'America è un paese libero, quindi è giusto che un ragazzino abbia più possibilità di comprare un'arma da fuoco che di giocare a un picchiaduro, visto che le lobby che producono pistole e affini sono molto forti nel parlamento statunitense.
Così, per distogliere l'attenzione dai grandi problemi, inizia la caccia alle streghe che ha solo l'utilità di riempire le pagine dei giornali e le bocche dei cittadini con inutili chiacchiere mentre le radici della questione rimangono illese, insomma, nulla di nuovo sotto il sole...



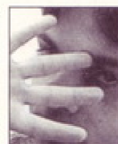
Uno sguardo alle nuove uscite

Dopo avervi allegramente depresso nella parte iniziale, passiamo a un po' di novità interessanti sul fronte delle uscite americane.
Nel numero di gennaio avevamo parlato di *Arc The Lad* e dell'ampio margine di probabilità che il terzo episodio della saga fosse pubblicato in un linguaggio finalmente accessibile a tutti, tuttavia la Sony ha deciso, di comune accordo con la Working Design, di distribuire una compilation contenente tutti i capitoli della saga. Il package avrà al suo interno ben sei CD mentre non è ancora stata confermata o smentita la possibile presenza di gadget, come era avvenuto per *Lunar The Silver Star Story Complete*. Il processo di localizzazione è cominciato verso la fine del 1999, quindi, conoscendo i tempi di lavoro della *Working Design*, il titolo dovrebbe uscire presumibilmente entro la fine dell'anno.
A fine marzo calpesterà il suolo americano un'altra saga che non aveva mai visto la luce in versione inglese: stiamo parlando di *Front Mission* che, con il terzo episodio, arriva finalmente negli States con un lancio pubblicitario di notevole portata. Di fatto per supportare la release saranno distribuiti nei negozi di giocattoli un gran numero di set di modellini basati sui mecha che appaiono nel gioco di cui pubblichiamo qualche foto.
E' un vero peccato, comunque, che il primo *Front Mission* per il glorioso Super Nintendo resti inedito, tuttavia in mezzo a tanti revival non è detto che a un buon successo di vendite del terzo episodio non corrisponda un ripescaggio dei precedenti.
Sempre rimanendo in tema di robot giganti, è stata stabilita la data di uscita di *Gundam Side Story: Rise From The Ashes* per Dreamcast, che avverrà nei primi giorni di aprile. La Bandai ha lasciato intendere che il gioco avrà un titolo leggermente diverso, mentre non è chiaro se il parlato digitalizzato sarà ridoppiato o se si propenderà per i più economici ed efficienti sottotitoli.
Passiamo ora a uno dei titoli più attesi ovvero *Dead Or Alive 2* che, oltre a ritardare di un mese rispetto alla data prevista (pare però che la versione che uscirà sarà quella aggiornata da poco uscita nelle sale), per la gioia degli yankee, uscirà prima in versione americana, mentre quella giapponese arriverà solo in un secondo tempo. Il motivo è presto detto: la Sega Of America ha stipulato un accordo di esclusiva diretto con la Tecmo ed è intenzionata a "picchiare forte" per supportare al massimo le già elevate vendite del DC. Non a caso le versioni



americane dei giochi giapponesi sviluppati dalla casa madre arrivano a tempo record con l'eccezione di *Shen Mue*, che arriverà solo a settembre in modo da controbattere al lancio della PS2.
Chiudiamo il panorama delle uscite venture con una nota di colore, visto che la THQ è riuscita a opzionare i diritti di Scooby Doo per realizzare videogame su di lui e sui personaggi correlati alle numerose serie che lo





TALK SHOW

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it



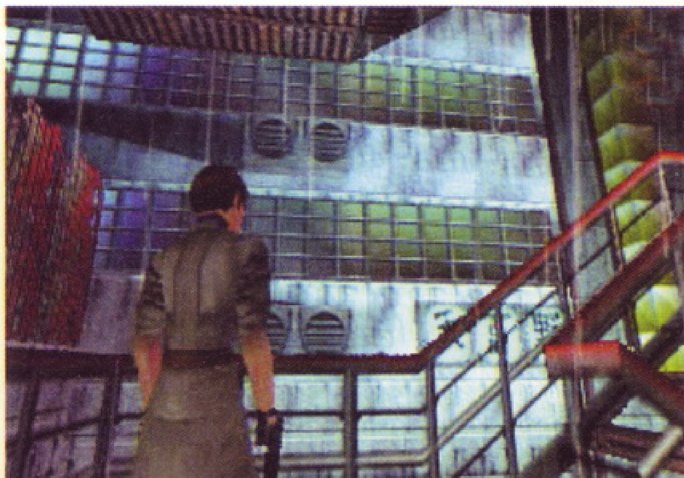
vedono come protagonista. Il contratto prevede l'utilizzo dell'immagine del famoso cane "caccia spettri" per ben 3 anni e c'è da augurarsi che la THQ faccia un buon uso della licenza, altrimenti saranno tre anni costellati da giochi mediocri, titoli di cui il panorama attuale non ha affatto bisogno.

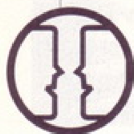
Novità dalla Nintendo

Sicuramente parlando della Nintendo, in questi tempi, le domande che sorgono spontanee sono: "Dolphin, dove? Quando? Quanto?". Recentemente Peter Main della Nintendo Of America ha risposto a molti di questi quesiti, tracciando anche un bilancio della scorsa annata dal punto di vista della grande N. Gli introiti maggiori ovviamente arrivano dal Game Boy e dai giochi legati a *Pockemon*, che sono riusciti a far arrivare carriolate di dollari alla società, nonostante il periodo di stasi del Nintendo 64.
Main ha minimizzato la questione con il classico "meglio pochi ma buoni" che accompagna praticamente ogni conferenza stampa della Nintendo da ormai più di tre anni, tuttavia la situazione non è affatto rosea e, al solito, i primi sintomi di decadimento si vedono analizzando lo status delle terze parti.
E' vero, i giochi di *Pockemon* hanno giovato al Nintendo 64, così come *Donkey Kong Country 64*, ma i risultati di vendita di software house come la Acclaim si sono rivelati assolutamente insoddisfacenti costringedola a un netto cambio di rotta, i cui primi segni si sono visti con l'annuncio di *Turok 3* per Dreamcast.
Nel contempo molti rivenditori, per porre rimedio al basso tenore di vendite che ha accompagnato il periodo post natalizio, hanno iniziato a svendere il 64-bit Nintendo e non sono intenzionati a rinnovarne le scorte.
In questo panorama la grande N non può fare altro che scoccare con estrema precisione le ultime frecce rimaste al loro arco prima di passare al Dolphin, che potrebbe essere la prima console giapponese a uscire prima in America che in Giappone per non rischiare di perdere terreno su un mercato prioritario in favore di Sega e Sony. Un'altra novità estremamente attesa è il Game Boy Advance (nome provvisorio), previsto per il mese di novembre e che nelle intenzioni dovrebbe essere la grande rivoluzione nel mondo dei portatili che il Virtual Boy non è mai riuscito a essere per le tantissime deficienze nel progetto del buon Gunpei Yokoi (pace all'anima sua).
Teoricamente il successore del Game Boy dovrebbe avere più o meno la potenza di un Saturn essendo un 32-bit, mentre i dubbi maggiori riguardano il tipo di schermo che la nuova console userà.
Le esperienze precedenti del Lynx e degli altri portatili che avevano utilizzato schermi retroilluminati a colori sono state positive a livello di qualità dell'immagine, ma pessime per quel che concerne la durata delle batterie che rimane un problema ben più grave delle dimensioni, dopotutto ormai tale tipo di tecnologia è miniaturizzabile con relativa semplicità.
Di certo la Nintendo non ricorrerà più alla Sharp come fornitore di schermi LCD dopo i disguidi e i ritardi dei componenti necessari alla produzione di un numero adeguato di Game Boy Color per il periodo americano, però a livello commerciale non è stata ancora stipulata nessuna partnership in questo senso.
Intanto la Nintendo sostiene che il Game Boy Advance manterrà intatta l'ergonomicità del predecessore mentre ancora nessuna software house ha ricevuto informazioni precise su entrambe le nuove console della casa di Mario. Certo è che, se la Nintendo vuole tornare a guidare il mercato, non può non ascoltare le proteste di sviluppatori di prim'ordine come quelli della Capcom, che ultimamente hanno espresso tutto il loro disagio dovuto alla mancanza di informazioni sul Dolphin.









TALK SHOW

Intervista ad Antonio Farina

Nata ormai diversi anni or sono con il nome di Graffiti, la Milestone è la più celebre ed acclamata software house italiana. Nel suo curriculum titoli di assoluto rispetto, a partire dall'incompreso *Iron Assault* per arrivare alla serie di *Screamer* e alla consacrazione definitiva di *Superbike*. Proprio in occasione della visita agli uffici milanesi della Milestone, per visionare *Superbike 2000*, J ha avuto l'occasione di scambiare qualche parola con il deus ex machina della Milestone: Antonio Farina.



Antonio Farina (leggendo il nostro foglio): "Mmm, cosa vuol dire fare videogiochi in Italia?"
Joypad: Esatto, è la prima domanda... Esistono pregiudizi verso il nostro paese?
AF: Bisogna prima di tutto dire che non esistono pregiudizi verso l'Italia. Se oggi come oggi esistono pochi titoli degni di nota italiani, dipende unicamente dalle scelte fatte dalle aziende. Ognuno sceglie quale mercato affrontare: mondiale o italiano. Se decide di gettarsi nel mercato mondiale, allora deve preparare un prodotto in grado di scontrarsi con i titoli di tutto il mondo, se invece sceglie di occuparsi unicamente del mercato italiano e sono sempre questioni di scelte, di obiettivi, niente di male per carità allora prepara un prodotto differente (magari destinato alle sole edicole...). Per esempio, i primi *Screamer* prendevano ispirazione dai coin-op della Sega, come *Daytona USA*, quindi si è detto: prendiamoli e portiamoli su PC.

J: E' stato difficile trovare un produttore all'inizio?
AF: Beh, la vera difficoltà non sta nel trovare un publisher, ma nel proporre qualcosa d'interessante. Ripeto ancora: non esiste alcun tipo di pregiudizio verso l'Italia, assolutamente. Semplicemente un publisher esige un prodotto interessante e che questo prodotto venga portato a termine. Anni fa era tutto più semplice, si presentava una demo per avere un contratto, oggi come oggi, con tali investimenti, è molto più difficile...



J: Come è stato avvertito, anche in questo senso, il passaggio dalla Virgin (il primo publisher per cui Graffiti/Milestone abbia sviluppato, Ndr) alla Electronic Arts (attuale publisher dei titoli Milestone, Ndr)?
AF: Siamo stati molto contenti che la EA Sports abbia pubblicato *Superbike*, è stato il primo gioco della EA Sports ad essere prodotto in Europa. E' in tutto e per tutto un publisher molto più grande, ci hanno, in un certo senso, "costretto" moralmente a presentare un prodotto molto migliore.

J: Si può dire che *Screamer* sia stato il vero iniziatore dei giochi di guida arcade per PC? Perlomeno parlando di titoli all'altezza delle migliori versioni per console...
AF: Non so se è grazie a *Screamer* che il mercato dei racing game per PC si sia evoluto, ma è normale che tutti cerchino di copiare un prodotto di ottimo successo, basti pensare ai vari *Quake*, *Command & Conquer*.

J: Certo, si può comunque dire che *Screamer* abbia "tolto le catene" a quel genere su computer...
AF: Si si, il mercato dei racing game dopo *Screamer* si è allargato, sicuramente.

J: Vedremo mai dei giochi firmati Milestone che non sono inerenti al mondo della guida?
AF: In questo mondo bisogna essere realisti, occorre quindi ricordarsi che a) questo è un settore difficilissimo, b) gli investimenti ormai sono altissimi e quindi molto a rischio. Una volta che si è maturata una certa esperienza sarebbe stupido buttarla al vento, anche perché non è detto che si riesca in un altro campo. Sarebbe una competizione molto dura, Chiariamo che non ci sarebbe nessun problema a livello tecnico e strutturale per la Milestone, però che vantaggio avremmo nei confronti di chi fa certi giochi da tre, cinque anni? Ad ogni modo, questo non vuol dire che la Milestone farà sempre racing game, solamente che, ora come ora, la nostra esperienza è nei giochi di guida. Adesso la nostra prima operazione è passare al multiformato: supporteremo da subito la PlayStation 2, non so ancora se con *Superbike* o cos'altro...



MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it



J: Quali sono i motivi che vi hanno sempre fatto preferire i PC alle console?

AF: Dunque, a ben vedere, dando un'occhiata al passato, se avessimo scelto di sviluppare su console saremmo ora molto più contenti, visto il successo della PlayStation (ride). In realtà abbiamo scelto i PC perché sono un formato aperto, senza diritti da pagare o regolamentazioni particolari. Al contrario, sviluppare per un sistema come la PlayStation costa molto, bisogna comunque dire che abbiamo fatto un tentativo, cercando di convertire *Superbike* per la console Sony. Ma è stato un progetto che si è arenato dopo pochi mesi perché non avevamo, obiettivamente, risorse sufficienti.

J: Oltretutto qualche anno fa si era parlato di una conversione di *Screamer 2* per Psx, giusto?

AF: Si, si, si trattava sempre di un lavoro fatto in esterno, non alla Milestone, l'ennesima storia tragica finita in un nulla... Purtroppo il lavoro era stato affidato a un team non all'altezza.

J: Come vedi il futuro prossimo dei videogiochi, sia in ambito PC che console?

AF: Dunque, penso che la PlayStation 2 sia indubbiamente il pezzo forte, quello più interessante propria a livello di "rivoluzione", come macchina. Bisogna pensare una cosa: quando la PlayStation 1 è uscita, dava la possibilità di sentire i CD Audio, un formato sul mercato, ampiamente affermato, ormai da molti anni, quindi si trattava, a tutti gli effetti, di una funzione puramente decorativa. Adesso la PlayStation 2 porta con sé il DVD, che sta per essere lanciato nel migliore dei modi proprio in questi tempi, quindi la PlayStation 2 ha dalla sua una grandissima offerta. Una persona si ritrova in casa una macchina con cui può giocare, collegarsi a Internet (vedremo come), vedere i film, il tutto a un prezzo ridicolo. Non è più utopistico pensare a una console in ogni casa, la PlayStation 2 potrebbe diventare lo standard. A questo punto diventa tutto molto, molto interessante.

J: Qual è il gioco che più apprezzi e che avresti voluto fare?

AF: Ci sono pochi giochi che mi piacciono particolarmente e non sono su PC. Beh, diciamo che su PC ho giocato ad *Half Life*, ma su console il mito dei miti è *Goldeneye 007*.

J: Sempre sparatutto in prima persona quindi...



AF: Si,non so perché (ride), non è che sia un grande appassionato del genere. Fate conto che non sono un grandissimo fan dei giochi di guida, come nessuno qua dentro lo è; non siamo, per dire, come quelli della Papyrus, che erano dei perfetti conoscitori e veneratori delle quattro ruote (ride). In realtà tutti giocano a tutto qua dentro.

J: Esiste un progetto segreto, un gioco irrealizzabile, un grande sogno che vorresti realizzare?

AF: Mmm, diciamo niente di particolarmente originale, un mondo completamente 3D con personaggi, avventure, interazione... Ma al giorno d'oggi c'è un grosso problema, la creatività ha dei costi altissimi, quindi non è assolutamente facile riuscire a imbarcarsi in un progetto simile.

J: Ti consideri ancora un videogiocatore? Hai ancora il tempo per appassionarti a un gioco?

AF: Tempo zero, assolutamente nullo. Ma professionalmente e come giocatore, diciamo che... si, giusto, *Zelda*. Ho passato un sacco di tempo davanti a *Zelda*.

S'insinua viscido, a questo punto, Lorenzo Antonelli che, con maniacale senso della puntualità, chiede ad Antonio:

J: Come mai avete utilizzato la licenza *Superbike* e non quella del Motomondiale?

AF: Risposta molto precisa: quando ci siamo mossi per recuperare una licenza, quella del Motomondiale era già in mano alla Namco (per i giochi PlayStation) e a Microprose (per quel che riguarda il mercato PC). Stranamente non hanno mai utilizzato queste licenze fino a quando non è stato pubblicato *Superbike*, infatti la Namco è uscita con *GP500* in sala giochi e la Microprose con un gioco dallo stesso nome per PC lo scorso novembre.

J: Se dovessi citare velocemente i tuoi tre giochi preferiti, quali sarebbero?

AF: Ehh, domanda difficile. Fammi pensare... mmm, allora, *Goldeneye*, *Perfect Dark* quando uscirà (diamo attestato di fiducia) e *Zelda*.

J: Una passione smodata per il Nintendo 64 quindi.

AF: Ma si, devo dire una cosa, il Nintendo 64 ha pochi giochi ma di una qualità davvero eccezionale.

La discussione è proseguita oltre le due scarse pagine di J, andando a toccare argomenti come la scena delle software house italiane, il futuro dei PC e addirittura il Dolphin, dato lo spiccato amore di Antonio per le console Nintendo e i prodotti Rare in particolare. Ma questa, come al solito, è un'altra storia...





FIRST AGE

Da Space Invaders a Space Debris, gli sparatutto su console

PRIMA PARTE



Se Multiplayer.pad è dedicata allo scontro tra i moderni esponenti degli sparatutto, First Age torna alle origini del discorso, presentando la prima delle due parti dedicate alla ricostruzione della storia degli shoot'em up. Allacciate le cinture, indossate i caschi laser e impugnate i fazzolletti, la nostalgia colpisce!

Uno sguardo alla Silver Age dei videogame

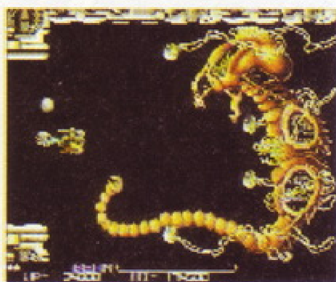
Pochissimi generi possono vantare un passato glorioso come quello degli sparatutto, vera e propria colonna portante del mondo dei videogame alla sua nascita. Hanno fatto dilapidare fortune in gettoni a quelli che sarebbero stati gli appassionati di videogame della prima generazione, che hanno poi provato il divertimento elettronico casalingo con le prime console, trovando in bundle con la più famosa di esse, l'Atari 2600, quello che fu il primo vero blockbuster nelle sale giochi: *Space Invaders*.

Lanciato sul mercato nel 1979 dalla Taito e programmato da Toshihiro Nishikado, il gioco era veramente frenetico ed elaborato per i tempi, tanto che per anni l'incubo di ogni giocatore furono le schiere di alieni che scendevano verso terra, pronte a schiantare il loro piccolo carro armato verde. Quasi contemporaneo era *Asteroids* della Atari, piccolo capolavoro del duo Ed Logg/Lyle Rains che avevano ideato per il loro gioco un sistema di movimento a 360°, con la navetta comandata dal giocatore che doveva sparare a vari asteroidi vaganti senza essere colpita da essi. *Asteroids* fece letteralmente furore nelle sale giochi e ne fu sviluppata anche una versione per Atari 2600, con una grafica pesantemente ridimensionata. I puristi del coin-op dovettero aspettare il Vectrex per giocare a una conversione perfetta del loro gioco preferito, mentre, come da copione, il successo dell'originale aveva fatto nascere tutta una serie di emuli più o meno riuscita, dei quali meritano la citazione *Space Duel*, *Gravitar*, *Zektor* e *Omega Race*. Erano gli anni dell'evoluzione dei primi concept dei videogame e si rincorrevano tra loro cloni dei giochi di maggior successo che portavano al loro interno, a volte in maniera inconsapevole, piccole innovazioni che sarebbero germogliate nei titoli che avrebbero ottenuto sufficienti consensi da meritare un sequel. Fu così per *Galaxian* della Namco che introduceva un fondale che dava una minima illusione di movimento, ripreso anche dal suo sequel *Xevious*, in cui era possibile agganciare un'altra astronave alla propria per guadagnare potenza di fuoco. Tutti questi elementi sarebbero stati sfruttati al meglio da un altro titolo della Namco, che uscì solo nel 1982 mentre nel 1980 i riflettori erano tutti puntati su un cassone da sala con il logo Williams: il nome del gioco è *Defender* e la folla impazzisce. Il suo ideatore, Eugene Jarvis, inizialmente avrebbe voluto realizzare una versione semplificata di *Space War* da distribuire in modo limitato nelle sale giochi, tuttavia, grazie ai consigli dei colleghi Larry De Mar, Sam Dicker e Paul Dussault, cambiò completamente la direzione del progetto mantenendo alcuni elementi dell'idea originale. *Defender* è stato il padre spirituale degli sparatutto a scrolling orizzontale e presentava anche una innovazione che, in seguito, sarebbe stata ripresa raramente da altri titoli simili: il radar, che indicava la presenza dei nemici in avvicinamento e permetteva, quindi, di pensare a strategie e traiettorie da seguire qualche secondo prima del contatto visivo vero e proprio con i nemici. Altro vero e proprio capostipite fu *Xevious*, nel 1982, un gioco nato da un'alleanza tra Atari e Namco che dettava gli stilemi attorno ai quali sarebbero stati "costruiti" gli sparatutto a scorrimento verticale, campo che sarebbe stato sfruttato al massimo anni dopo dalla Taito. Più si andava avanti e più il genere si arricchiva di nuovi elementi ma al contempo il mercato delle console andava sempre di più incontro alla grande crisi che lo avrebbe distrutto quasi completamente.

Morte, transizione e rinascita

Molto probabilmente, quando è successo, i più erano nelle loro stanze a rigiocare a *River Raid* o ad altri titoli storici, del tutto inconsapevoli di quello che stava accadendo in America. E' il 1984 e la Time Warner svende le azioni dell'Atari, scatenando l'ondata di panico che porterà il mercato dei videogame alla rovina. Tutto era nato sul boom improvviso del divertimento elettronico, ma mancavano manager







DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it



sufficientemente esperti per reggere un periodo di magra e le società non vollero rischiare i loro capitali, finendo paradossalmente per perdere cifre maggiori rispetto a quelle che si erano illusi di risparmiare. E' un brutto momento per i videogiocatori, alleviato dall'uscita di coin-op come *Commando*, frutto di una collaborazione tra la Data East e la Capcom. Stavolta, al posto della classica astronavina, si guidava un soldato il cui scopo era farsi largo tra le file nemiche, concept ripreso più tardi da software house come la SNK con *Ikari Warriors*. Qualcosa nel settore casalingo stava già cambiando, comunque, e con l'introduzione del NES le console tornano a respirare, giusto in tempo per la conversione di *Gradius* della Konami, che sfruttava appieno il concetto di armamento variabile unendo al tutto un impatto grafico notevole che si basava anche sullo stile inusuale con cui era stato disegnato il tutto. *Gradius* sarebbe diventato il gioco della Konami con il maggior numero di sequel, nonché il rivale giurato di una new entry che ridefiniva ulteriormente il genere ma, prima di parlare di tale gioco, apriamo una parentesi su *Side Arms* della Capcom. Creato da Yoshiki Okamoto, già autore di Gyruss; *Side Arms* è il perfetto precursore di *Forgotten Worlds*, uno dei primi titoli basati sulla famosa scheda CPS che si affermò appieno tra il 1989 e il 1990. Alla guida di un robot da combattimento si dovevano eliminare le solite forze meccanizzate da invasione, con la differenza che stavolta il controllo del mezzo è più strutturato ed è anche possibile girarsi per colpire gli avversari che attaccano alle spalle ecc. E' di fatto l'idea base del sistema di fuoco a 360° di *Forgotten Worlds*, che avrebbe si reso famoso il gioco ma anche terribilmente difficile da convertire su console e home computer. Okamoto, in seguito, sarebbe passato alla storia per avere ideato prima Final Fight e poi *Street Fighter 2*, ma ci sembrava giusto citare anche quel gioiellino che è *Side Arms* di cui esiste solo una conversione per PC-Engine. Nel 1987 esce *R-Type* della Irem che si distingue subito grazie a un sistema di armi variabile e, soprattutto, per la presenza del pod "satellitare" a disposizione variabile, senza contare il beam caricabile tramite la pressione prolungata del tasto di fuoco. Il design della grafica era estremamente sofisticato, con livelli che spaziavano da fortezze meccaniche a veri e propri alveari alieni ispirati direttamente a quello visto nel film culto Aliens, uscito l'anno prima. *R-Type* non fu mai convertito per il NES, ma venne



invece pubblicato per il Master System della Sega, essendo parte di un package di giochi Irem (tra cui anche *Vigilante*) i cui diritti furono acquisiti dalla grande "S". La conversione dimostrava appieno le potenzialità del Master System, risultando estremamente simile al coin-op, se si escludono difetti come il frequente sfarfallio degli sprite. Sempre a quel periodo appartiene *Contra* della Konami, in cui due guerriglieri dovevano sventare la classica invasione ai danni del nostro pianeta prima in sala giochi e poi su NES, mantenendo invariata la grande giocabilità. In occidente al gioco fu cambiato nome in *Gryzor* (che i più attenti all'epoca avevano già associato al cognome dei due guerriglieri originali) e i due personaggi principali furono mutati in robot per evitare l'associazione con la guerra in Nicaragua, dove i veri contra morivano a centinaia.
All'epoca la Taito era un vero e proprio colosso nel mercato degli arcade tanto da permettersi di far uscire anche quattro titoli all'anno (che fossero quasi tutti sparatutto a scrolling verticale tutti uguali era un altro paio di maniche...) e, visto il successo di *R-Type*, non volle rischiare di perdere il treno e fece uscire *Darius* che a fronte di una mancanza quasi totale di innovazione, presentava uno stile grafico estremamente particolare con nemici e mezzi che sembravano versioni metalliche di creature marine. Anche quest'ultimo arrivò sull'8-bit della Sega con buoni risultati sul piano tecnico e della giocabilità rendendo la macchina piuttosto famosa presso gli appassionati del genere.

FINE PRIMA PARTE

PROSSIMAMENTE...

All'ombra dei vecchi 8-bit sta, però, per arrivare una nuova generazione di console, che porterà gli sparatutto a livelli inconcepibili qualche anno prima. Il tutto nella prossima, conclusiva, puntata di First Age.

SPACE INVADERS*
VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™
112 VIDEO GAMES
MOVING SHIELDS • ZIGZAGGING LASER BOMBS • FAST LASER BOMBS • INVISIBLE INVADERS
ATARI
CX 2632
* SPACE INVADERS is the trademark of Taito America Corp. 1980



BOARD GAME

DI MASSIMO D'AMBROSI sandman@edmaster.it

La famosa serie manga di Akira Toriyama di Dragon Ball ha conosciuto un successo forse addirittura insperato nella nostra penisola. Vista la natura del fumetto, la creazione del fumettista nipponica si prestava bene ad adattamenti "da tavolo" delle sfide di Goku e compagni. J non è rimasta con le mani in mano ed è andata a vedere cosa ne è venuto fuori...



DRAGON BALL + DRAGON BALL Z IL GIOCO DI RUOLO

(64 pagine - £19.000 – Nexus)

Pubblicato in concomitanza con il Lucca Games di novembre, il gioco di ruolo di Dragon Ball presenta notevoli difetti e alcune imperfezioni. A detta degli autori il sistema di gioco, rielaborato da Mediterraneo (edizioni Quality Games) e Orlando Furioso (pubblicato dal comune di Roma), dovrebbe essere molto semplice e completo in modo da poter essere giocato anche da non esperti nei GDR. Tuttavia il sistema è alquanto caotico e farraginoso. Il modo di calcolare i test richiama il sistema di Hong Kong Action Theatre (gioco di ruolo basato sui film di Hong Kong) ed è abbastanza buono, così come la sezione dedicata al combattimento. I problemi cominciano quando si cerca di andare più a fondo con il regolamento in quanto, da principio, come in ogni gioco ispirato a una serie di successo, si guardano le schede dei personaggi per farsi un'idea delle potenzialità degli stessi; e a questo punto si nota la poca coerenza dei valori del personaggio con la realtà del manga in questione. Il fatto che Cell risulti più forte di Freezer è un dato di fatto, ma che Mr. Popo (l'aiutante di Dio, quel tizio nero con un turbante in testa e lo sguardo idiota) abbia i valori massimi in ogni componente e sia in pratica uno dei più forti personaggi, fa sorgere il dubbio che qualcosa non quadri. Quindi dopo le prime partite ci si accorge della notevole monotonia del combattimento e dell'eccessiva similitudine tra i personaggi. Infatti, ogni personaggio, nella maggior parte dei casi, non si diversifica eccessivamente dall'altro e ogni sfida è alquanto monotona dato che i colpi in grado di rendere bene in un combattimento tra esperti d'arti marziali si rivelano inefficaci con personaggi di una certa potenza, così tanto da travisare completamente lo spirito del manga. Cosicché uno scontro fra Vegeta e Cell può durare anche per parecchio tempo senza che si delinei una capitolazione immediata della sfida. Certamente continuando a sfogliare il volume non si nota un'eccessiva attenzione alle regole; infatti si è puntato maggiormente sulla descrizione dell'ambientazione (la sezione più curata e ben fatta). La sezione riguardante la creazione dei personaggi, a nostro avviso, è stata poco provata e giocata. Infatti, anche se nell'intento degli autori il sistema si rivela semplice, può portare a uno scarso bilanciamento della forza dei personaggi. Con pochi tiri di prova si può notare come le caratteristiche del personaggio siano totalmente affidate al caso e non al giocatore, e di questi tempi, con giochi come G.U.R.P.S. e Simulacri (per non elencarne degli altri), non si capisce come questo notevole passo indietro possa funzionare per l'utilizzo di personaggi creati ex novo. Qualcuno potrebbe obiettare che è possibile usare i personaggi della saga e il sistema funziona bene solo in questo caso, tuttavia un gioco di ruolo deve essere divertente da giocare con personaggi propri e non con eroi "stereotipati". Continuando nella lettura del volume si nota ancor di più il fatto che sia stato dato poco spazio alla crescita del personaggio e alla creazione di nuovi elementi. Poche le armi, gli oggetti e i mezzi di trasporto e, nel complesso, tutto è molto essenziale, forse anche un po' troppo. E' come se più che un gioco di ruolo completo questo volume rappresentasse, per così dire, un piccolo assaggio del gioco, e in futuro fosse supportato da altre uscite. Per finire all'interno de volume è presente una piccola avventura "Le sette sfere" (originale...) per cominciare a giocare in quest'ambientazione che, tra l'altro, non è molto semplicistica e poco emozionante. Certamente i fan del manga saranno accontentati, perlomeno per quanto riguarda la sezione dedicata al mondo di Dragon Ball, ma gli appassionati dei giochi di ruolo rimarranno delusi non solo perché il sistema fa acqua da tutte le parti ma anche perché si è voluto optare per una serie di regole alquanto caotiche e non si è pensato a usare, per esempio, le regole di Simulacri, peraltro edito dalla Nexus stessa, che certamente avrebbe reso giustizia al famoso manga.

Quindi non esiste un valido motivo per comprare il gioco in questione: consiglieremmo anzi alla casa editrice di supportare meglio i giochi da lei prodotti o editi (Ken il guerriero, Martelli da Guerra, ecc.) che sono sicuramente un ottimo acquisto.

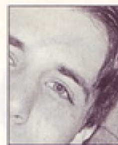
DRAGON GAMES LA RICERCA DELLE 7 SFERE, IL TORNEO

La Nexus prima di pubblicare il gioco di ruolo di Dragon Ball ha pubblicato due giochi sempre basati sul manga omonimo. Il primo gioco, Dragon Ball - Alla ricerca delle 7 sfere, è un classico gioco da tavolo con tabellone e pedine per 2-5 giocatori, molto divertente da giocare e anche ben fatto. Il secondo gioco, Dragon Ball Z - Il torneo, invece assomiglia come tipologia a un wargame dato che è possibile giocarlo sia su di una mappa quadrettata sia su una qualunque superficie piana ed è anche compatibile con il GDR applicando le regole avanzate. Quest'esperimento della Nexus, che dalla stessa ambientazione ha creato tre diversi giochi, certamente è da apprezzare ma purtroppo il terzo capitolo, cioè il GDR, non rende giustizia agli altri due, che risultano meglio strutturati e prodotti.



SUI GENERIS

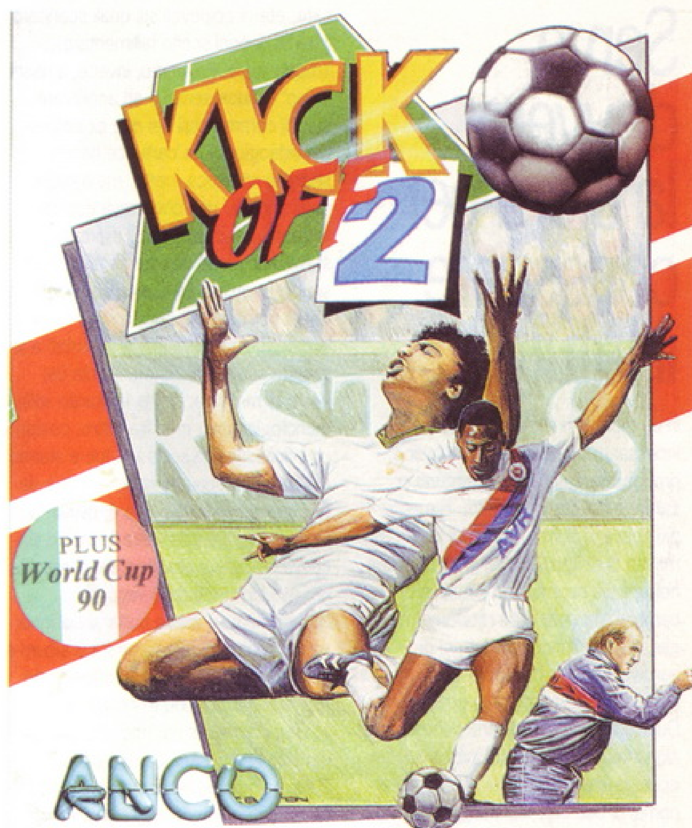
DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

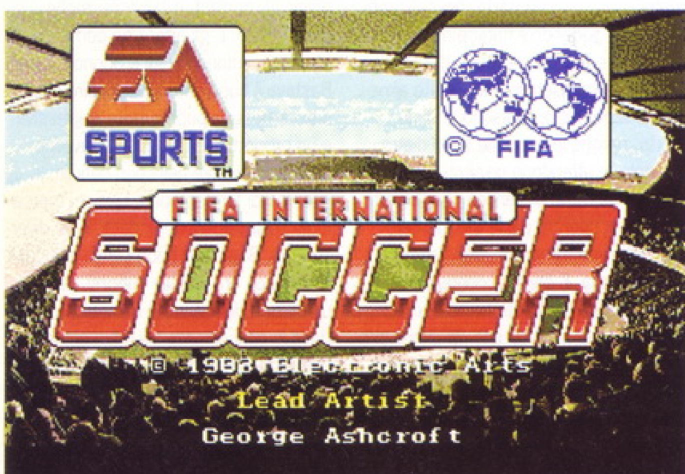


Lo sport più bello del mondo, "The Beautiful Game" a sentire gli inglesi, insomma, il tanto amato e odiato calcio. Anche nel panorama videoludico rappresenta uno dei generi preferiti in assoluto. Ma da che parte siamo venuti e da che parte siamo diretti?

Calcio digitale, realismo o divertimento?

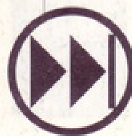
Se esiste un genere che ha sempre avuto successo, questo è indubbiamente rappresentato dai giochi di calcio: lo sport più famoso e giocato al mondo è dagli albori della storia dei videogiochi e un continuo susseguirsi di titoli che ambiscono a fregiarsi di miglior simulazione di calcio. Questa grande quantità di titoli ha portato il genere a un'incredibile evoluzione (senza considerare poi tutte le differenti sfumature che i vari programmatori sono riusciti a imprimere): inizialmente le limitate capacità delle macchine impedivano addirittura di poter visualizzare più di tre-quattro atleti sullo schermo, come nel caso di *International Superstar Soccer* (che non ha ovviamente nulla da condividere con la famosa serie Konami dei giorni nostri) per Commodore64 in cui i calciatori erano caratterizzati da grossolani sprite e non potevano essere visualizzati tutti su schermo. La vera rivoluzione proposta dal gioco era rappresentata dal cambio campo delle due squadre nel corso del secondo tempo (e che tempi...). Se però ci si concentra sulla giocabilità, il primo vero gioco di calcio non può che essere *Microprose Soccer*, uscito sempre su Commodore64 ma poi convertito anche per Amiga, dove dava il meglio di sé: finalmente, seppur con limiti grafici ancora evidenti, ci si poteva divertire alla grande, soprattutto per l'introduzione del tiro a effetto che da quel momento è diventato quasi una costante in tutti i giochi di calcio. Tuttavia in quei tempi il pallone era ancora attaccato come una calamita ai piedi dei calciatori, e solo con l'avvento del mitico *Kick Off* di Dino Dini per Amiga è stata abbattuta anche questa barriera. Il gioco di Dino Dini ha rappresentato a lungo il non plus ultra del genere, fino a quando non si è fatto notare un certo *Sensibile Soccer*: più che un gioco un piccolo mito giovanile. Il titolo della Sensibile Software riusciva a prendere tutto quanto *Kick Off* aveva fatto di positivo e lo migliorava leggermente, riuscendo così a creare una riproduzione calcistica incredibilmente divertente, tanto che, a distanza di più di cinque anni, il gioco sale ancora sul podio della mia personalissima classifica relativa ai giochi di calcio. Con questo sembrava che si fosse raggiunto il culmine dei giochi di calcio virtuali, ma improvvisamente nella gente scoppiò quella irrefrenabile voglia di provare qualcosa di più realistico, di più vicino alla realtà. In quel periodo su PC troneggiavano i primi capitoli della serie *FIFA*, ma neanche qui il realismo risultava soddisfacente. Ed è qui che comincia la trionfale cavalcata della Konami, che decide di dare una spolverata al suo vecchio gioco di calcio arcade *International Superstar Soccer* e crea così due giochi che hanno il merito di rivelarsi gli esponenti più validi del genere: *International Superstar Soccer 64* per Nintendo64 e *International Superstar Soccer Pro* per PlayStation, ovviamente, più i loro vari sequel. La Konami ha dato un taglio leggermente diverso ai due giochi e così la versione a 64-bit riesce ad avvicinarsi paurosamente al realismo, pur mantenendosi ancora legata all'arcade; invece la versione a 32-bit ha fatto di tutto per diventare una simulazione pura: quale il migliore tra i due? Il giudizio è puramente soggettivo. Anche la serie *Fifa* ha continuato la sua carriera con un numero impressionante di copie vendute, ma è ancora un arcade quasi al 100% (tiri radiocomandati agli incroci...), e inoltre gli sviluppatori non riescono a inserire ogni anno novità rilevanti: molto meglio i titoli Konami, almeno sotto il punto di vista della realizzazione. Questo passo in avanti dell'aspetto simulativo ha paradossalmente portato anche a un notevole incremento del divertimento: infatti il futuro sarà quasi sicuramente sempre più incentrato su queste simulazioni caratterizzate da una giocabilità stellare. La Konami è già al lavoro su un nuovo episodio della sua famosa serie per PlayStation2: mi pare scontato che non sarà un arcade puro...





PROSSIMAMENTE

I giochi di calcio, quali le strade da prendere per arrivare a rappresentare una fedele riproduzione del calcio giocato? Consigli, speranze e suggerimenti...



CONTINUE?

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

Serve davvero la sfera per conoscere il futuro?

In un mondo in evoluzione rapida e incessante come quello videoludico, probabilmente anche le veggenti si saranno dovute aggiornare. E mentre i più sbavano senza ritegno di fronte alla massa di poligoni mossi grazie alle tecnologie più recenti, o si esaltano come bambini alla vista delle moderne meraviglie, le grandi case produttrici di hardware hanno già fatto i loro conti e si apprestano a iniziare la guerra.
Qualcuno è reduce da una serie impressionante di colpi (subiti), iniziati con una eccezionale console portatile dall'autonomia di due ore, e proseguite con una geniale intuizione di console-upgrading a base di lettore CD. Qualcun altro, invece, col console-upgrading ha un conto aperto, visto che lo promette, e se lo dimentica a fasi alterne, da circa un paio d'anni. Il lieto fine, fortunatamente, è dietro l'angolo: annuncio ufficiale, con un ritardo clamoroso sulle tecnologie attuali, in un chiaro e squallido tentativo di rivitalizzare una macchina lasciata morire, per scelta, il giorno dopo l'uscita del primo (e unico?) gioco. Qualcun altro, invece, ride nell'angolo e conta i soldi. Una buona metà glieli hanno praticamente regalati i due amici di cui sopra... Strana cosa il mondo delle console. Lontane dalla frenesia e dalla crescita continua che sembrano caratterizzare i cugini dotati di monitor e tastiera, le scatolette di plastica si fermano e invecchiano, più o meno bene, dando il tempo a noi possessori di affezionarci. Programmatori e grafici si preoccupano di sfruttarle fino all'ultimo grammo di hardware disponibile finché, inevitabilmente, non arriva il momento di spegnere tutto e aggiornarsi. E dopo? Dopo possiamo anche slogarci il cervello nel vano tentativo di confrontare i miliardi di poligoni promessi, ben consapevoli che non saranno le specifiche tecniche a decidere il successo del nostro nuovo investimento a perdere, ma i famosi, e misteriosi, fattori di mercato, eterni colpevoli sui quali scaricare il barile di ogni scelta fallimentare... Troppo facile. Proviamo, invece, a usare un po' di buon senso e ad analizzare i suicidi commerciali dei due ex colossi del videogioco. Le cartucce hanno segnato un'epoca, certo, ma a metà degli anni '90 non occorreva essere veggenti per capire che il mercato si stava muovendo velocemente verso il supporto ottico, né ci voleva un ingegnere per capire quante e quali fossero le differenze fra i dischetti argentati e le vetuste scatolette. Prima regola del genio di mercato: se sei in ritardo sulle tecnologie altrui, che, fra l'altro, costano un infinitesimo rispetto alle tue e stanno già andando benone, la prima cosa da fare per recuperare il gap è, ovviamente, ritardare ulteriormente l'uscita della nuova macchina per sfruttare al massimo gli ultimi fasti della vecchia. Naturalmente è inutile buttarsi sull'innovativo; molto meglio basarsi sul sicuro e affidabile... Tanto il cliente affezionato non mollerà comunque il marchio amato. Certo che no, peccato che nel periodo di massima espansione di un settore se ne possano perdere cinquanta milioni, di potenziali clienti. Magari aggiungendoci la faccia tosta di sbandierare l'aumento del fatturato.
Risultato: il mercato, composto probabilmente da persone che un po' del famoso buon senso ce l'hanno, fornisce il riscontro adeguato del successo della strategia, e le case più prestigiose iniziano a snobbare in massa la macchina. E quale modo migliore per recuperare prestigio e acquirenti, se non promettere una soluzione chiaramente palliativa e rimandarne l'effettiva realizzazione continuamente, a colpi di smentite e figuracce? Così un titolo che avrebbe potuto trainare la macchina esce senza rispettare nemmeno la metà di quanto promesso in partenza e, tanto per cambiare, con un ritardo clamoroso. E sull'altro fronte? Dall'altra parte della barricata le mazzate sulle gengive erano state ricevute in precedenza, e una maggiore cautela era anche comprensibile. Di certo l'esito finale è stato più o meno lo stesso, fatta esclusione per il pregevole risultato di essere riusciti quasi a farlo scendere, il famoso fatturato. Del resto, lo si è sempre saputo, il porcospino non ha mai avuto lo stesso, magico appeal del baffone... Già, e quelli che contavano i soldi chi avevano come traino, il draghetto oppure la lucertolina? Ma per piacere... Ma torniamo ai due ex colossi, che, reduci da una serie impressionante di schiaffoni,



avevano davanti a loro una duplice alternativa:

a) Sfruttare un marchio che era (passato d'obbligo!) stato glorioso, voltare pagina, e tentare di salvare il salvabile, magari anticipando un po' i tempi nel tentativo di riconquistare una fettina di quel mercato oramai perso in maniera quasi irrimediabile.

b) Intestardirsi nel voler dimostrare al mondo di non aver prodotto un fallimento totale, ma solo una mezza schifezza, la quale, comunque, poteva avere il suo onesto mercato e far realizzare qualche discreto utile. A questo punto sono proprio curioso di sapere quanti hanno buttato via la palla di cristallo e iniziano a immaginare da soli come si concludono le belle favolette. Ciascuno ha imboccato la strada che preferiva, e ciascuno ne vivrà le conseguenze, per la maggior parte ovvie. Da una parte, dei pellegrini si stanno godendo il fugace momento di gloria, e tirano un sospiro di sollievo vedendo che rischiare ha portato almeno qualche frutto. Nessuno si illude, certo, perché le mazzate sono dietro l'angolo, e attendono pazienti e inevitabili, ma nessuno dimentica che l'obiettivo era recuperare parte del mercato perduto, non tornare a poter fare la voce grossa. E chi si accontenta gode... Dall'altra parte fanno uscire i titoli che tutti aspettavano da anni e che nessuno oramai nemmeno pretendeva più (è ovvio, li useranno per lanciare la nuova macchina. Già, lo faranno, se sono furbi...), intraprendono la via, da sempre foriera di successi nel mondo delle console, dell'upgrading, e annunciano per l'ennesima volta l'uscita di quel bel pezzo hardware che tutto il popolo attendeva con ansia. Ma dov'era tutto questo ben di Dio mentre il gioiellino che avrebbe rivoluzionato il mondo languiva per mesi sugli scaffali in compagnia di una massa composta da quasi una decina di giochi disponibili? Per quanto riguarda le prospettive future, invece, non resta che annunciare orgogliosi che la nuova macchina riuscirà almeno a eguagliare in potenza quella della concorrenza. Come sempre, si punta in alto, e ci si prepara, con calma, ad arrivare col puntuale ritardo di un annetto a riprendere le consuete legnate. Sempre col sorriso sulle labbra, però, perché "Noi stiamo comunque crescendo!"... E poi, se non si sorride in affari, si rischia di non essere politically correct, e si riesce anche male in foto. E gli altri? Che domanda stupida, contano i soldi e ridono allegri. Bastava il buon senso per capire che una campagna pubblicitaria aggressiva e un prodotto ben studiato a tavolino potevano riuscire nella non difficile impresa di far esplodere uno dei mercati più sottovalutati dell'industria del divertimento. Bastava il buon senso per capire che non era difficile imporsi, usando un pizzico di malizia, in un mercato dove la concorrenza fra i due colossi somigliava tristemente a quella fra il figlio di Rossi e quello di Brambilla per il monopolio sul chiosco della limonata e della spremuta d'arancia. Già, bastava il buon senso...



COMPU*Italy*®

La casa dell'informatica per gli italiani